Nintendo Switch · 3DS · 2DS · eShop · Retro

09/19 · Ausgabe 269 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 09

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

NINTENDO SWITCH LITE

Alles, was ihr zur neuen Konsole wissen müsst!

Beilage mit 32 Seiten

Alle Infos zur gamescom 2019!

FIRE EMBLEM THREE HOUSES

Der Sommer-Hit auf zehn Seiten: Großer Test + Tipps & Tricks

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3 THE BLACK ORDER

Switch-exklusive Comic-Action im Test: Pflichtkauf für Marvel-Fans?

★ KOMPETENT ★ VIELSEITIG ★ KRITISCH ★

DEUTSCHLANDS ERSTAUNLICH EHRLICHES FILMMAGAZIN

WIDESCREEN – DAS BLU-RAY-, DVD- UND KINO-MAGAZIN

AUCH DIGITAL ERHÄLTLICH | **WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE**

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Überraschung! Mal eben so kündigt Nintendo in einem Livestream am 10. Juli mit der Switch Lite ein neues Modell der Erfolgskonsole an. Kleiner, günstiger und farbenfroher als der große Bruder kommt das Hardware-Leichtgewicht daher. Aber für wen lohnt sich die Anschaffung? Alles dazu – und was wir vom neuen Modell halten – lest ihr in unserer Vorschau ab Seite 16 sowie in unserer Kolumne auf Seite 96. Auch sonst geht es in diesem Sommer heiß her im Nintendo-Land, etwa mit Fire Emblem: Three Houses. Der Strategiespiel-Hit hat uns beim Test ab Seite 36 regelrecht verzaubert! Damit euch ein reibungsloser Start ins Abenteuer gelingt, findet ihr in unserem Service-Bereich praktische Tipps und Tricks zu dem epischen, Switch-exklusiven Titel.

Exklusiv ist ein gutes Stichwort: Auch Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order ist ein Exklusivtitel, sprich für keine andere Plattform als die Switch erhältlich. Doppelt schön ist dabei, dass unserem Tester Chris das Superhelden-Action-Spiel supergut gefallen hat, wie ihr ab Seite 50 lest. Dann gibt es noch Astral Chain, das neue Spiel der Macher von Bayonetta, das Lukas bei einem Besuch bei Nintendo in Frankfurt spielen konnte und das ebenfalls nur für Switch veröffentlicht wird. Aber wir blicken natürlich auch immer mit großem Vergnügen über den Tellerrand, weshalb ihr in dieser Ausgabe wieder Vorschauen und Tests zu namhaften Drittthersteller-Spielen oder Geheimtipps findet. Freut euch auf den Shooter Wolfenstein: Youngblood, das Adventure What Remains of Edith Finch, das Action-Rollenspiel God Eater 3, das malerische Rollenspiel Oninaki oder die moderne Contra-Hommage Blazing Chrome.

Noch am Tag der Drucklegung dieser Ausgabe sind wir übrigens schon wieder unterwegs, um uns ein heiß ersehntes Spieleschwergewicht für euch anzusehen! Näheres dürfen wir zwar noch nicht verraten, aber in der nächsten Ausgabe findet ihr dazu alle Informationen.

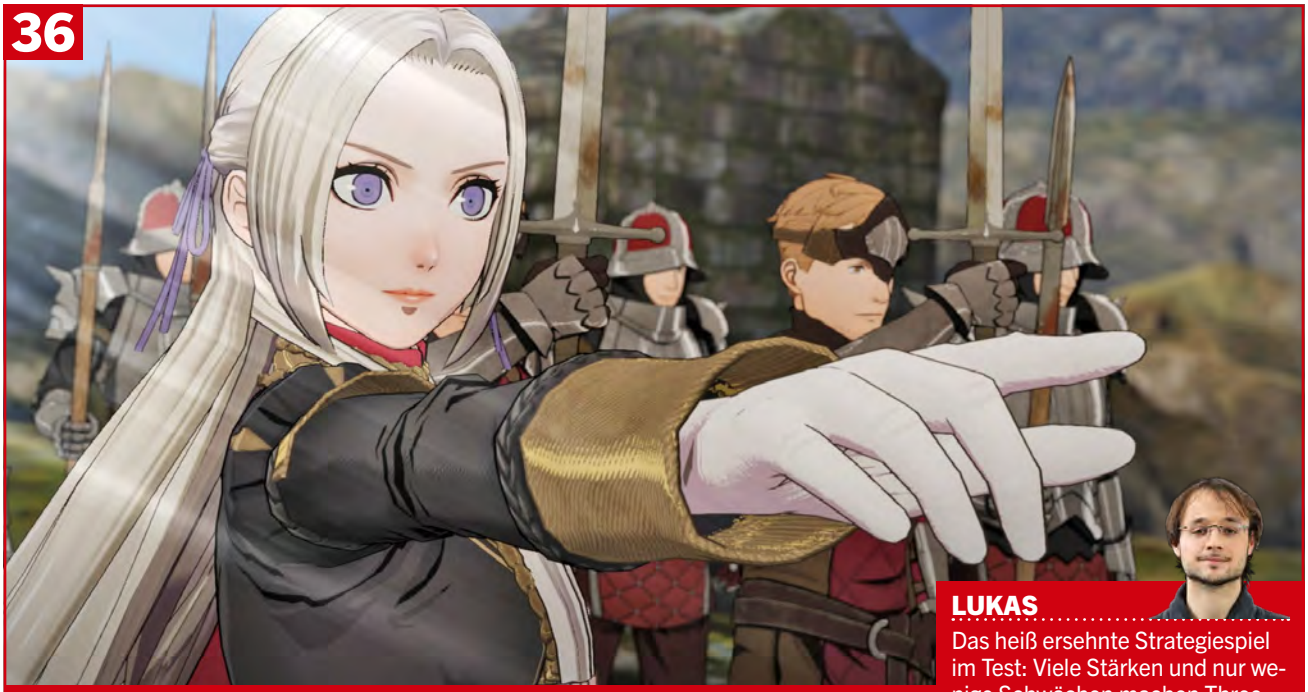
Nun erst mal viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe! Das wünscht euch

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 09/2019

- **Begeisterung für Fire Emblem:** Bei Testerin Nadine unermesslich! Diesen Spiele-Lichtblick hat sie sich nach dem Durchspielen des eher weniger gelungenen Super Neptunia RPG in der letzten Ausgabe aber auch redlich verdient.
- **Abschied des Monats:** Vielen Dank und alles Gute an Nadine, Jan und Maximilian, deren Praktikum während der Produktion dieses Heftes endete.
- **Absurdester Titel des Monats:** Dream Daddy: A Dad Dating Simulator. Ab Seite 56 erfahrt ihr alles über unsere Dates mit verträumten Daddys.
- **Premiere des Monats:** Katha trägt in dieser Ausgabe verdientermaßen zum ersten Mal die Bockmist-Mütze.

HEFTINHALT 09/2019



TEST | FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

LUKAS

Das heiß ersehnte Strategiespiel im Test: Viele Stärken und nur wenige Schwächen machen Three Houses zu einem Vergnügen!

START

Aktuelles 06
Editorial 03
Heftinhalt 04

MAGAZIN

Mein erstes Mal mit: Final Fantasy 6 12

VORSCHAU

Termine 32

Switch

Astral Chain 24
Daemon X Machina 28
Dragon Quest 11 S: Kämpfer des Schicksals – Definitive Edition 26
Nintendo Switch Lite 16
Oninaki 20
Pokémon Schild & Pokémon Schwert 30

TEST

Team & Meinungsmache 34
Topspiele 68

Switch

Automachef 64
Blazing Chrome 62
Dragon Quest Builders 2 52
Dream Daddy: A Dad Dating Simulator 56
Fire Emblem: Three Houses 36
God Eater 3 60
Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order 48
Super Smash Bros. Ultimate (Nachspiel) 66
What Remains of Edith Finch 58
Wolfenstein: Youngblood 42

Mobile

Dr. Mario World 46

RETRO

Banjo-Kazooie: Gruntys Rache 80
N-ZONE Zeitreise 84

SERVICE

Fire Emblem: Three Houses – Tipps & Tricks 76

COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 98
Thema des Monats 96

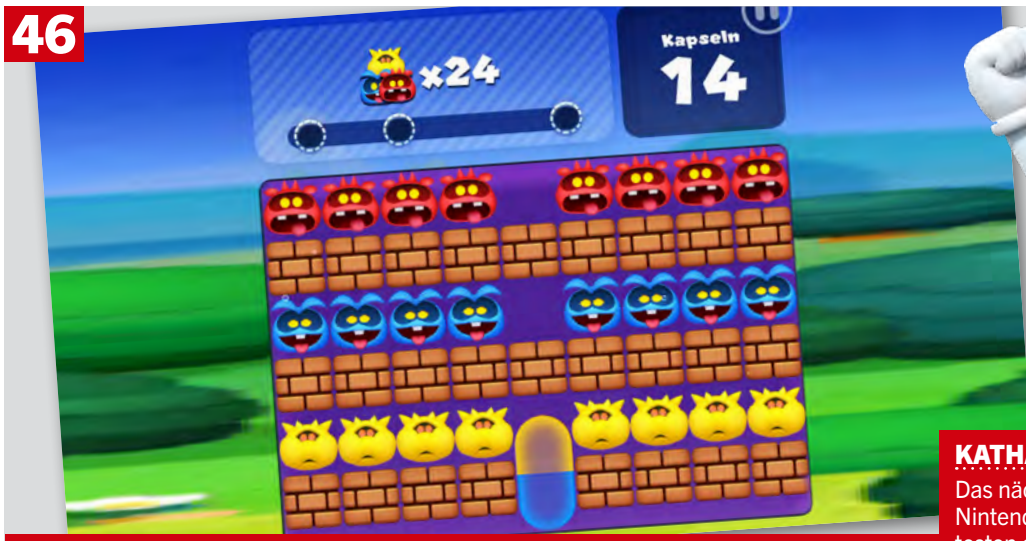
28

VORSCHAU | DAEMON X MACHINA

JOHANNES

Wir haben das exklusive Mech-Spiel Daemon X Machina gespielt und verraten, auf was ihr euch Anfang September freuen könnt.

46



TEST | DR. MARIO WORLD

KATHARINA

Das nächste Mobile-Game von Nintendo ist erschienen – wir testen das Dr.-Mario-Puzzle-Spiel auf Herz und Nieren.

52

TEST | DRAGON QUEST BUILDERS 2

BEN

Bauen mit Charme: Dragon Quest Builders geht in die zweite Runde – überzeugt die Fortsetzung des Sandbox-Rollenspiels?

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NEUE NINTENDO-QUARTALSZAHLEN

Branche Wie alle drei Monate üblich, hat Nintendo die neuen Geschäftszahlen präsentiert.

Es ist wieder so weit! Wie immer alle drei Monate ist Nintendo seiner Pflicht als börsennotiertes Unternehmen nachgekommen und hat via Konferenz Zahlen und Daten zum ersten Quartal des neuen Fiskaljahrs vorgestellt. Das derzeit laufende Geschäftsjahr begann am 1. April 2019 und endet am 31. März 2020, das erste Quartal erstreckte sich vom 1. April bis zum 30. Juni 2019. In dieser Zeit erwirtschaftete das japanische Unternehmen einen Nettoumsatz von etwa 172 Mrd. Yen, das sind 1,42 Mrd. Euro, im Vergleich mit dem ersten Quartal des vorherigen Geschäftsjahrs ein Plus von 2,4 %. Der Gewinn ging gleichzeitig um ganze 45,7 % auf 16,6 Mrd. Yen (oder rund 137 Mio. Euro) zurück – das liegt in erster Linie daran, dass Nintendo bereits in diesem Quartal viel Geld in die Produktion einer großen Zahl von Switch-Lite-Konsolen gesteckt hat, die erst später im Jahr verkauft werden und ergo erst dann wieder Geld einbringen.

Die Switch ging im laufenden Geschäftsjahr bis zum 30. Juni 2019 insgesamt 2,13 Mio. Mal über die Ladentheke, davon 0,53 Mio. in Japan, 0,82 Mio. in Nordamerika, 0,5 Mio. in Europa und 0,28 Mio. im Rest der Welt. Die Prognose für das aktuelle Geschäftsjahr liegt bei rund 18 Mio. Switch-Verkäufen. Seit Release ging die Hybrid-Konsole somit weltweit 36,87 Mio. Mal in die Hände von Spielern über, 8,76 Mio. in Japan, 14,83 Mio. in Nordamerika, 9,6 Mio. in Europa und 3,69 Mio. in der restlichen Welt. Switch-Spiele konnten in den ersten drei Monaten des Fiskaljahrs 2019/2020 22,62 Mio. Mal verkauft werden, davon 4,41 Mio. in Japan, 10,16 Mio. in Nordamerika, 6,72 Mio. in Europa und 1,33 Mio. in der restlichen Welt. Die Prognose für das gesamte Geschäftsjahr liegt bei 125 Mio. Switch-Games. Die Switch-Top-10 nach Verkäufen lauten: Mario Kart 8 Deluxe (17,89 Mio.), Super Mario Odyssey (14,94 Mio.), Super Smash Bros. Ultimate (14,73 Mio.), The Legend of Zelda: Breath of the Wild (13,61 Mio.), Pokémon: Let's Go, Pikachu!/Evoli! (10,98 Mio.), Splatoon 2 (9,02 Mio.), Super Mario Party (6,99 Mio.), New Super Mario Bros. U Deluxe (4,1 Mio.), 1-2-Switch (3,01 Mio.) und Mario Tennis Aces (2,75 Mio.).

Der 3DS wurde im ersten Quartal immerhin weltweit noch 0,2 Mio. Mal verkauft und kommt seit Release somit für alle Modelle zusammen auf 75,28 Mio. abgesetzte Konsolen, davon 25,20 Mio. in Japan, 26,54 Mio. in Nordamerika, 23,54 Mio. in Europa und dem Rest der Welt. Die Prognose für das aktuell laufende Fiskaljahr lautet 1 Mio. verkaufte Einheiten. Das Geschäft mit Mobile-Games wuchs im Vorjahresvergleich um rund 10 % auf 82 Mio. Euro, die digitalen Umsätze mit dem eShop sogar um 65,3 % auf rund 253 Mio. Euro. Nintendo Switch Online wurde bisher von über 10 Mio. Switch-Spielern kostenpflichtig abonniert, als nächstes Mobile-Game erscheint Mario Kart Tour dem aktuellen Plan nach im Sommer 2019 für Gerätschaften mit Android und iOS.

SWITCH LITE BEFLÜGELT AKTIENKURS

Branche Nach der Ankündigung erreichte die Nintendo-Aktie ein Neunmonatshoch.

Anfang Juli stelle Nintendo nach langer Zeit der Gerüchte und Mutmaßungen relativ überraschend die Nintendo Switch Lite vor. Mit der abgespeckten Variante der Switch will das Unternehmen neue Zielgruppen erreichen und damit die Konsole noch weiter verbreiten. Dieser Plan wurde dann an der Börse auch direkt goutiert: Die Nintendo-Aktie stieg nach der Ankündigung um 4,5 % und erreichte damit ein Neunmonatshoch. Der Kurs fiel danach zwar wieder etwas, doch Nintendo befindet sich weiterhin aufgrund des Erfolgs mit der Hybridkonsole auf einem hohen Niveau. Investoren sowie Branchenanalysten wie Michael Pachter erwarten, dass die Switch Lite ein Verkaufserfolg wird. Der Release ist am 20. September 2019.

NINTENDO MIT EIGENER MESSE

Messe In Kyoto hält Nintendo im Oktober eine eigene Spielemesse ab.

Ältere Leserinnen und Leser unter euch werden sich vielleicht noch erinnern: Von 1989 bis 2001 hielt Nintendo (beinahe) jährlich eine eigene Messe namens Nintendo Space World ab, zunächst noch als Shoshinkai betitelt. Dieses Erbe führt das Unternehmen nun am 13. und 14. Oktober mit einer eigenen Messe-Veranstaltung namens Nintendo Live 2019 Kyoto fort. Wie der Name schon verrät, wird die Messe in Kyoto in Japan stattfinden, nämlich im dortigen International Conference Center. Vor Ort dürfen sich Big-N-Fans auf ein musikalisches Programm, Demo-Stationen mit kommenden Switch-Hits sowie viele Turniere freuen, und zwar zu Super Smash Bros. Ultimate, Splatoon 2 und Super Mario Maker 2.

YO-KAI WATCH 4 ERSCHEINT IN DEUTSCHLAND

Switch Das neue Yo-kai Watch für die Switch erscheint auch hierzulande.

Nachdem es die Spiele der Yo-kai-Watch-Serie einige Jahre nicht zu uns schafften, änderte sich dies 2016 mit dem Release des ersten Serienablegers für den 3DS . Es folgten bis Ende 2018 der zweite und dritte Teil sowie das Spin-off namens Yo-kai Watch Blasters. Mit Teil 4 vollführte die Serie den Sprung vom alternden 3D-Handheld auf die Switch, in Japan erschien das Spiel am 20. Juni 2019. Bis vor Kurzem noch unklar, ob Yo-kai Watch 4 auch hierzulande erscheint, verkündete der Entwickler Level-5 auf der Anime Expo in Los Angeles den Release des Spiels außerhalb Japans inklusive Deutschland. Ein genaues Release-Datum oder -Zeitfenster war zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses aber noch nicht bekannt.

N-ZONE-STECKBRIEF #48

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Klungo

ERSTER AUFTRITT:
Banjo-Kazooie (1998)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Banjo-Tooie (2000)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Als er in Bottles' Haus schläft, sind Klungos durch Gruntilda verursachte Wunden verschwunden. Besitzt er etwa magische Selbstheilungskräfte?

KURZBIOGRAFIE:
Klungo ist der treue Diener und willfährige Gehilfe der bösen Hexe Gruntilda in Rares Nintendo-64-Klassiker Banjo-Kazooie, er tritt aber auch in den Nachfolgern Banjo-Tooie, Banjo-Kazooie: Gruntys Rache sowie Banjo-Pilot und Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts auf. Klungo ist ein großer, grüner, ogerähnlicher Zeitgenosse mit martialischem Äußeren. Er trägt einen weißen Laborkittel, der ihm Schutz bietet, wenn er für seine Meisterin allerlei gefährliche Maschinen baut. Klungo ist nicht sonderlich intelligent, was sich an seiner fehlerhaften Grammatik zeigt, außerdem zischt er beim Sprechen das S, ähnlich der Klapperschlange namens Schlummer in Banjo-Tooie.

TRIVIA:
Klungo baut in Banjo-Kazooie die Maschine für Gruntilda, mit der sie die Lebenskraft von Banjos Schwester Tooty auf sich transferieren kann. Um die Maschine zu aktivieren, ist Klungo zwingend vonnöten, um den Schalter umzulegen.

NINTENDO VERLAGERT SWITCH-PRODUKTION

Branche In Zukunft produziert das Unternehmen neben China auch in Vietnam.

In den letzten Jahrzehnten hat sich China als sogenannte „Werkbank der Welt“ etabliert – „Made in China“ ist zu einem wohlbekannten Schriftzug auf nahezu sämtlichen technischen Produkten geworden. In letzter Zeit jedoch machte vor allem US-Präsident Trump dem asiatischen Staat im Handelskrieg mit Strafzöllen und anderen Sanktionen zu schaffen, vor allem das chinesische Unternehmen Huawei litt wirtschaftlich darunter. Nintendo nimmt dies, wie auch andere nicht-chinesische Technologieunternehmen, zum Anlass, Teile der Produktion aus China abzuziehen. So wird die Switch ab dem Spätsommer teilweise in Vietnam gefertigt. In Zukunft sieht man auf der Konsole dann also regelmäßig auch ein „Made in Vietnam“.

DARUM GIBT ES KEIN POKÉMON SNAP 2

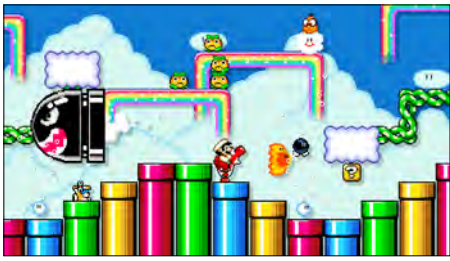
Pokémon Junichi Masuda äußerte sich zu den Wünschen nach einem zweiten Teil.

Mit Pokémon Snap erschien 1999 ein ziemlich ungewöhnliches Spiel für das Nintendo 64. Ihr begebt euch auf Fotosafari und fertigt die bestmöglichen Schnappschüsse von zahlreichen Taschenmonstern in ihren natürlichen Habitaten an. Bis heute gibt es keinen Nachfolger, zweiten Teil, Ableger und kein sonst wie geartetes Pokémon Snap 2 – obwohl sich genau das viele Fans schon seit Jahren wünschen und online oftmals einfordern. In einem Interview mit Metro verriet Pokémon-Entwickler, -Komponist, -Designer und -Urgestein Junichi Masuda, warum das so ist. Laut Masuda könne Game Freak nicht zweimal genau dasselbe machen, Pokémon Snap 2 käme daher nur mit einer einzigartigen Neuerung infrage. Wie die aussehen könnte, ließ er offen.

NINTENDO ROCKT DIE CHARTS!

Branche Im Juni sicherte sich Nintendo jede Menge Plätze in den deutschen Verkaufscharts.

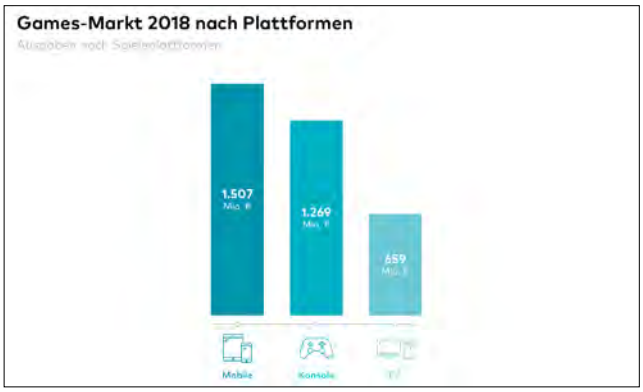
Der Verband der deutschen Spielebranche namens „game“ veröffentlicht mit etwas zeitlicher Verzögerung monatlich die Top 20 der bestverkauften Spiele des Vormonats in Deutschland. Im Juni 2019 ist Nintendo mit seinen Titeln extrem stark in dieser Top-Liste vertreten, allen voran mit Super Mario Maker 2, das zwar erst am 28. Juni und damit drei Tage vor Monatsende erschien, es dennoch auf den ersten Platz schaffte. Weitere Nintendo-Games in den Top 20: Mario Kart 8 Deluxe (Platz 6), The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Platz 9), New Super Mario Bros. U Deluxe (Platz 10), Super Smash Bros. Ultimate (Platz 11), Super Mario Party (Platz 12), Pokémon: Let’s Go, Pikachu! (Platz 14) und Super Mario Odyssey (Platz 20). Damit belegte Big N im Juni insgesamt sieben Plätze in den Top-20-Verkaufscharts. Mit Crash Team Racing Nitro-Fueled (Platz 2), FIFA 19 (Platz 3) und Minecraft (Platz 8) befinden sich außerdem drei weitere Titel in den Charts, die nicht exklusiv, aber auch für die Nintendo Switch erhältlich sind.



ZAHLEN ZUM DEUTSCHEN SPIELEMARKT

Branche Gaming ist den Zahlen nach in der Mitte der Gesellschaft angekommen – viele Infos.

Der Branchenverband der deutschen Spielebranche „game" hat interessante Zahlen zum deutschen Spielemarkt veröffentlicht. Alle Zahlen beziehen sich auf das vergangene Jahr 2018 im Vergleich mit dem Vorjahr 2017. Die dominante Spieleplattform mit rund 18,6 Mio. Spielern war Mobile (+400.000), also primär Smartphones und Tablets; mit circa 1,5 Mrd. Euro fuhr diese Sparte auch den größten Umsatz ein, der gesamte Spielemarkt belief sich 2018 auf etwa 4,4 Mrd. Euro. Auf Platz 2 landen Konsolen mit circa 16,7 Mio. Spielern, ein Wachstum von rund 700.000 zum Vorjahr, der Umsatz hierbei lag bei etwa 1,27 Mrd. Euro. Insofern interessant, als diese Zahl Umsätze mit Konsolen, Spielen, Zubehör, Online-Abos, DLCs etc. sämtlicher Hersteller beinhaltet, bei Mobile jedoch stammen fast alle Umsätze aus In-App-Käufen, beispielsweise wird der Kaufpreis eines Smartphones dabei nicht berücksichtigt. Platz 3 belegt der PC mit rund 13,4 Mio. Spielern, ein Minus von sage und schreibe 3,9 Mio. im Vorjahresvergleich. Der Umsatz lag bei etwa 0,66 Mrd. Euro. Insgesamt haben 2018 rund 34 Mio. Deutsche gespielt und somit fast die Hälfte der Gesamtbevölkerung. Das Durchschnittsalter lag dabei bei 36,4 Jahren. Betrug der Gesamtumsatz des deutschen Spielemarkts 2017 noch 4 Mrd. Euro, wuchs dieser Betrag innerhalb nur eines Jahres um 10 % auf 4,4 Mrd. Euro an.



YO-KAI WATCH
NEUAUFLAGE FÜR SWITCH

Switch Der erste Teil wird für die Switch neu aufgelegt – bisher nur in Japan.

Aus der Yo-kai-Watch-Reihe ist für die Switch nicht nur Yo-kai Watch 4 auf dem Weg. Auch das erste Spiel der Reihe, hierzulande ursprünglich 2016 für den 3DS erschienen, kommt als Neuauflage auf die Hybridkonsole. Das kündigte das Entwicklerstudio von Yo-kai Watch kürzlich an – vorerst jedoch nur für Japan. Eine Bestätigung, dass das Game auch im Rest der Welt erscheint, steht zum Redaktionsschluss noch aus. Es ist aber davon auszugehen. In Japan erscheint das Spiel bereits am 10. Oktober 2019. Bei der Neuauflage handelt es sich nicht nur um einen simplen Port des 3DS-Spiels, sondern um eine technisch und grafisch neu aufgelegte und überarbeitete Variante, die dementsprechend deutlich besser aussieht als das Original.

POKÉMON GO: MEHR ALS EINE MILLIARDE DOWNLOADS

Mobile Der 2016er-Überraschungshit ist bis heute extrem beliebt, wie die Zahlen belegen.

Nintendo versperrte sich, vor allem im Vergleich zur Konkurrenz, dem Markt der Mobile-Games recht lange. Erst 2016 änderte sich das mit der Social-App Miitomo. Im gleichen Jahr ging im Juli ein weiterer Mobile-Titel an den Start, wenn auch keine direkte Nintendo-Eigenproduktion, sondern in erster Linie von Niantic in Zusammenarbeit mit The Pokémon Company umgesetzt: Pokémon Go! Und was im Vorfeld vermutlich niemand vom Game erwartete, das aus einem ursprünglichen Aprilscherz Googles hervorging: Es wurde zu DEM Spielehit schlechthin und dominiert bis heute oftmals die App-Charts von Android und iOS. Kein Wunder, denn bis dato wurde das Spiele nun über eine Milliarde Mal heruntergeladen – ein beachtlicher Erfolg.

MEISTERDETEKTIV PIKACHU
ERFOLGREICHSTER VIDEOSPIELEFILM

Pokémon Der Streifen erzielte weltweit ordentliche Einnahmen.

Videospielverfilmungen oder allgemein Videospielfilme gehören – generell betrachtet – nicht unbedingt zu den erfolgreichsten aller Filmgenres. Auch bei Rezensionen und Wertungen kommen viele der Vertreter oftmals nicht allzu gut weg. Eine Ausnahme stellt hier Pokémon: Meisterdetektiv Pikachu dar. Die lose auf dem gleichnamigen 3DS-Spiel basierende Verfilmung der Detektivgeschichte kam bei uns gut an (wir berichteten in N-ZONE 06/2019) – und offensichtlich ebenso bei vielen Kinobesuchern. Dafür sprechen nicht nur die im Vergleich recht positiven Rezensionen und Wertungen, sondern vor allem auch die Einnahmen: Rund 389 Mio. Euro Umsatz konnte der Streifen bis Mitte Juli 2019 erzielen. Damit ist Pokémon: Meisterdetektiv Pikachu der erfolgreichste Videospielefilm aller Zeiten. Zur Einordnung: Der überhaupt erfolgreichste Film aller Zeiten ist Avengers: Endgame, ebenfalls 2019 erschienen. Der spielte rund 2,5 Mrd. Euro ein. In der Umsatz-Liste sämtlicher Filme belegt der Pokémon-Film aktuell Platz 256.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

1261: Frühe Konzeptzeichnungen zum Fire-Emblem-Charakter Roy zeigen ihn interessanterweise als Ike benannt. Kenner wissen: Ike ist heutzutage ein gänzlich anderer Held aus weiteren Ablegern der Reihe.

1262: Das Remake vom originalen Fire Emblem für den DS namens Fire Emblem: Shadow Dragon bekam ein Spielecover mit schimmernd goldener Oberfläche spendiert.

1263: Kellam aus Fire Emblem Awakening stellt mit seiner unscheinbaren, stillen Art einen Running Gag im Spiel dar, da ihn niemand bemerkt oder wirklich wahrnimmt – und das trotz seiner vollschlanken Statur. Sogar auf dem Cover des Spiels setzt sich diese traurige Eigenschaft fort: Kellam ist dort zwar vertreten, wird jedoch von Lucinas Waffe verdeckt und ist so kaum wirklich wahrnehmbar.

1264: Faye aus Fire Emblem Echoes – Shadows of Valentia beziehungsweise dem originalen Fire Emblem Gaiden ist im Mobile-Game Fire Emblem Heroes als Bogenschützin vertreten. Eine seltsame Designentscheidung, da sie diese Klasse in keinem der Hauptspiele je erreichen kann.

1265: Das erste Produkt, welches jemals beim verhältnismäßig noch jungen Mexiko-Ableger von Amazon verkauft wurde, war ein Ike-Amiibo.

1266: Tokyo Mirage Sessions #FE verfügt nicht nur über viele Elemente der Fire-Emblem-Reihe, sondern auch anderer Spieleserien von Atlus. So finden sich dort ebenso Gegenstände oder Anlehnungen an die Shin-Megami-Tensei-Spiele, aber auch an Etrian Odyssey.

1267: Der Fire-Emblem-Held Chrom glänzt in Tokyo Mirage Sessions #FE mit seinem eher dämonisch aussehenden Auftreten. Laut frühen Konzeptzeichnungen sollte Chrom statt des linken Armes ein Schwert besitzen. Allerdings entschieden sich die Entwickler letztendlich dagegen, da der Mirage-Partner des Hauptheldens Itsuki weniger abstrakt wirken sollte.

1268: Fire Emblem sollte ursprünglich nach Radiant Dawn noch einen zweiten Ableger für die Wii erhalten. Dieser war sogar recht weit in der Entwicklung fortgeschritten, unterschied sich aber darin von seinen Vorgängern, dass es ein Echtzeit-Strategiespiel hätte werden sollen. Der damalige Director Mr. Kusakihara war damit jedoch nicht einverstanden und empfand die eingeschlagene Richtung als schlichtweg falsch für Fire Emblem, weshalb das Projekt eingestellt wurde.

1269: Das während der Entwicklung abgebrochene Fire-Emblem-Spiel für das Nintendo 64 nannte sich Fire Emblem – Maiden of the Darkness und sollte Roy als spielbare Hauptfigur beinhalten. Nach dem Abbruch der Entwicklung wurden weder die Story noch weitere Charaktere in den Game-Boy-Advance-Nachfolger The Binding Blade übernommen, einzig Roy als Protagonist blieb erhalten.

1270: Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia erschien in einer Limited Edition mit einem alternativen Wendecover. Hierbei wurde die japanische Verpackung samt Artworks und Schriftzeichen vom NES-Original Fire Emblem Gaiden nahezu eins zu eins übernommen.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2019 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

EINE KOLUMNE
VON BENEDIKT PLASS-FLESSENKÄMPER

MEIN ERSTES MAL: FINAL FANTASY 6

Mit Final Fantasy 6 lieferte der japanische Entwickler Square 1994 einen der wichtigsten Titel für das Super Nintendo ab. Für viele Genre-Fans zählt es sogar zu den besten Konsolenrollenspielen aller Zeiten. Wie schlägt sich der Klassiker heute? Unser Autor Benedikt hat ihn zum ersten Mal gespielt.

Final Fantasy 6, ursprünglich 1994 nur in Japan und den USA für das Super Nintendo veröffentlicht, ist ein Rollenspiel, das nicht wenige als das ultimative Genre-Meisterwerk bezeichnen, als den Höhepunkt der 16-Bit-Ära, als den Gipfel der Pixelkunst. Ich besaß 1994 zwar ein Super Nintendo, auf dem ich The Legend of Zelda: A Link to the Past und Super Mario World rauf und runter spielte, es war allerdings ein PAL-Gerät. Für eine Importkonsole plus Spiel fehlte mir damals das Geld; ich sparte lieber auf meinen Autoführerschein. Und auch als Final Fantasy 6 später dank Umsetzungen für die erste Playstation-Konsole, den Game Boy Advance und die Wii (via Virtual Console) erhältlich war, habe ich es versäumt und es blieb an der Spitze meiner immer länger werdenden „Spiele, die ich irgendwann mal nachholen werde“-Liste. Die

Von Anfang an gilt es, jede Menge Zufallskämpfe zu absolvieren. Hier sehr ihr den ersten Boss des Spiels. (Quelle: Moby Games)

Die liebevoll per Hand gezeichnete Pixelgrafik von Final Fantasy 6 kann sich 25 Jahre später immer noch sehen lassen. (Quelle: Moby Games)

Das Feindrepertoire reicht vom kleinen Getier über imperiale Maschinen, Geister und Zombies bis hin zu mächtigen Bossen. (Quelle: Moby Games)

Auf den Luxus des freien Speicherns muss man in Final Fantasy 6 verzichten. Ihr könnt immer nur an bestimmten Punkten sichern. (Quelle: Moby Games)

laut Meinung eines geschätzten Kollegen „völlig verhunzte" Mobile-Umsetzung für iOS und Android klammere ich an dieser Stelle übrigens bewusst aus.

Dabei habe ich durchaus schon reichlich Zeit mit der Final-Fantasy-Saga verbracht, die Teile sieben bis zehn allesamt zumindest angespielt und mich auch in den Online-Ablegern ausgetobt. Final Fantasy 7 gehört sogar zu meinen absoluten Lieblingstiteln auf der Playstation, weshalb ich mich schon sehr auf das Remake freue. Mit Final Fantasy 8 verbindet mich indes eine Hassliebe, weil ich als junger Redakteur beim Magazin fun generation (R.I.P.) auf Basis der japanischen Version eine seitenlange Titelstory erstellen musste.

Dank des Super Nintendo Classic Mini, auf dem das Spiel als Final Fantasy 3 – so hieß die US-Version – vorinstalliert ist, kann man den Klassiker mittlerweile problemlos auf modernen 4K-Fernsehern spielen. Es ist ein Spiel, das auch 25 Jahre nach seiner Urveröffentlichung von seinen Fans kultisch verehrt wird. Nicht umsonst habe ich Final Fantasy 6 ausgewählt, um damit meine neue Artikelreihe zu eröffnen. Und nach über 30 Stunden Spielzeit kann ich sagen: Ja, der Hype ist gerechtfertigt – das Spiel ist in der Tat der Meilenstein, von dem ich so oft gelesen und gehört habe. Aber der Reihe nach.

Von Anfang an magisch

Nachdem ich die letzten Jahre vor allem in den offenen 3D-Welten eines Skyrim und in MMO-Shootern wie Destiny 1 und 2 verbracht habe, ist der Einstieg in Final Fantasy 6 mit seiner 2D-Pixeloptik ziemlich gewöhnungsbedürftig. Doch kaum ist das Intro gestartet, zieht mich die Atmosphäre in ihren Bann, bin ich von Story, Setting und Charakteren fasziniert. Final Fantasy 6 ist von der ersten Sekunde an großes Kino! Gut für mich: Wie bei den anderen Ablegern der Rollenspielreihe steht die Handlung für sich und erfordert keinerlei Kenntnisse der Vorgänger.

Die Story, möglichst spoilerfrei und in aller Kürze: Im Kern handelt es sich um eine klassische „Rebellen gegen das böse Imperium"-Geschichte, die in einem Steampunk-Szenario angesiedelt ist und in Form der sogenannten Espers eine magische Komponente erhält. Die Espers sind magische Wesen, die aus einem Krieg zwischen drei Göttern hervorgegangen waren. Im Mittelpunkt der Story steht ein Mädchen, das wie das Erdkundebuch meines neunjährigen Sohns heißt: Terra. Sie verfügt über magische Fähigkeiten, was äußerst selten ist, gilt Magie doch seit dem großen Magi-Krieg zwischen den Menschen und ebenjenen Espers vor 1.000 Jahren als ausgestorben. Es entspinnt sich eine Story rund um eine aus Terra und ihren Freunden bestehende Rebellengruppe, die sich einem gewissen Imperator Gestahl und dessen fiesem Hofmagier Kefka entgegenstellt. Das Spiel ist in zwei etwa gleich lange Hälften unterteilt, wobei die erste recht linear abläuft. Die zweite gewährt euch hingegen mehr Freiheiten und ihr könnt größtenteils frei entscheiden, welche Aufgabe ihr als Nächstes angehen möchtet.

Charakterstarke Helden

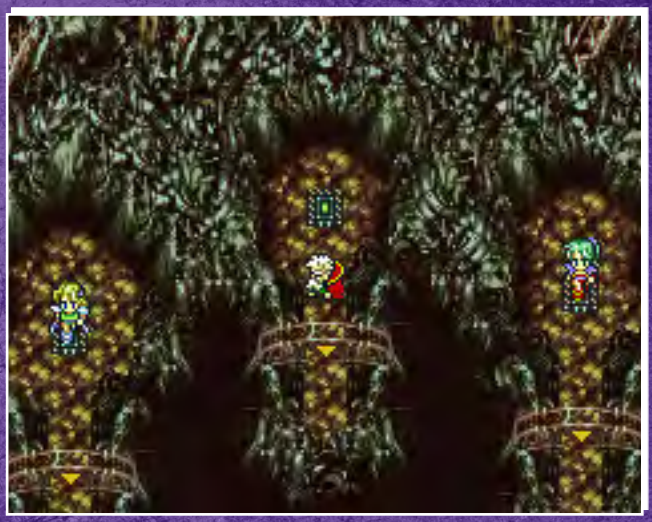
Steuere ich zu Beginn noch Terra, wird schnell klar, dass Final Fantasy 6 weit mehr als nur eine Hauptfigur zu bieten hat: Nach und nach spiele ich viele weitere Charaktere, die allesamt eine eigene Hintergrundgeschichte und individuelle Beweggründe für den Kampf gegen das Imperium haben. Die meisten von ihnen schließe ich schnell ins Herz. Neben Terra allen voran den schlitzohrigen Locke, die Zwillingsbrüder Edgar und Sabin, die sensible Celes, den Samurai Cyan und den mysteriösen Shadow. Aber auch andere Figuren wie etwa den Wildling Gau oder den Luftschiff-Besitzer und Glücksspieler Setzer haben die Entwickler ebenso interessant wie facettenreich gezeichnet. Nur mit einigen wenigen Charakteren werde ich nicht auf Anhieb warm. Alle 14 Figuren des Spiels – zwei versteckte und optional auffindbare Charaktere inklusive – aufzuzählen und im Detail zu erläutern, würde jeglichen Rahmen sprengen. Ich bin jedenfalls schwer beeindruckt: Die Charaktervielfalt und -tiefe von Final Fantasy 6 ist selbst nach heutigen Maßstä-

ÜBER DEN AUTOR

Benedikt Plass-Fleßenkämper, Jahrgang 1977, arbeitet seit über 20 Jahren als Spielejournalist und leitet seine eigene Medienagentur. Als vielbeschäftigter Mensch hat Benedikt neben seinem Beruf noch weitere Leidenschaften: Er ist nicht nur mehrfacher Vater, sondern auch begeisterter Langstreckenläufer und trainiert eine Jugendfußballmannschaft. Zudem war er Sänger, Gitarrist und Songwriter einer Indiepop-Band. Aufgrund seiner Zeitknappheit sind ihm leider so einige Spieleperlen durch die Lappen gegangen. Doch das wilde Bandleben ist vorbei, die Kinder sind aus dem Gröbsten raus, der nächste Marathon kann warten – und Benedikt hat nun endlich wieder mehr Zeit zum Spielen! In seiner Artikelreihe „Mein erstes Mal" fühlt er unsterblichen Klassikern, großen Hits und angeblichen Meilensteinen auf den Zahn: Wie spielt sich der vermeintliche Kracher Jahre später für jemanden, der ihn damals verpasst hat und nun zum allerersten Mal erlebt?

Quelle: Medienagentur plassma/Nick Stabel

Von hier aus habt ihr Zugriff auf Ausrüstung, Items, Magie- und Spezialangriffe, Relikte sowie die Espers eurer aktiven Charaktere. (Quelle: Moby Games)



An einigen Stellen des Spiels müsst ihr drei Partys gleichzeitig navigieren. Dann kommt eine Prise Strategie ins Spiel. (Quelle: Moby Games)

ben bahnbrechend; hier trefft ihr auf echte Persönlichkeiten mit Gefühlen und Problemen.

Eine freie Klassenauswahl gibt es nicht, dafür repräsentieren die Charaktere typische Rollenspielhelden und verfügen im Kampf jeweils über individuelle Spezialfähigkeiten: Locke ist beispielsweise der Dieb (auch, wenn er vehement darauf besteht, nur ein „Schatzjäger“ zu sein) und kann seinen Gegnern Objekte mopsen, Cyan verteilt als begnadeter Krieger mächtige Schwertattacken, der Blaumagier Strago nutzt die sogenannte Lore-Technik, mit deren Hilfe er sich feindliche Kampftechniken aneignet, Sabin greift mittels Blitzattacken an und so weiter. Ich kann maximal vier Figuren gleichzeitig in meine Party packen, wobei euch das Spiel an vielen Stellen aber auch genau vorgibt, wen ihr gerade verkörpert und befehligt. Mal seid ihr alleine unterwegs, dann wiederum mit zwei bis vier Helden. Es gibt sogar Stellen, an denen eure Party in bis zu drei Gruppen aufgeteilt wird, die ihr gleichzeitig koordinieren müsst. Dann gilt es, die Teams sinnvoll zusammenzustellen und durch die Areale zu navigieren, um in den darauffolgenden Kämpfen eine Chance zu haben. Das fühlt sich für mich als bisherigen Nichtkenner des Spiels taufrisch an und ist teils recht herausfordernd.

Überhaupt ist die Charaktervielfalt von Final Fantasy 6 für mich eine große Umstellung, bin ich es doch aus Skyrim und Co. gewöhnt, mich voll und ganz aufs Aufleveln und Aufrüsten meines Alter Ego zu konzentrieren. Hier steigen eure Figuren zwar mit der Zeit ebenfalls stufenweise auf, bekommen immer bessere Ausrüstungsgegenstände und werden sukzessive mächtiger, ihr habt aber eben nicht die volle Kontrolle darüber, wann und wen ihr levelt.

Kämpfen, bis der Esper kommt

Wenig verwunderlich: Die nicht wie der Rest des Spiels in isometrischer Vogelperspektive, sondern in einer seitlichen Ansicht dargestellten Zufallskämpfe von Final Fantasy 6 erinnern mich an jene aus Final Fantasy 7, denn hier kommt ebenfalls das ATB-System (Active Time Battle) zum Einsatz. Das Ganze funktioniert flott und unkompliziert: Hat sich der „Bereitschaftsbalken“ eines Charakters aufgeladen, ist er an der Reihe und ich verteile Befehle wie „Fight“, „Magic“, „Item“ oder nutze Spezialangriffe. Zudem kann ich pro Kampf eine besonders mächtige Fähigkeit einsetzen – nämlich die meines aktuell für den jeweiligen Charakter aktivierten Espers. Die Magiewesen sind quasi die Vorstufen der Guardian Forces und Bestias aus späteren Final-Fantasy-Teilen. Eine Besonderheit der Espers ist, dass meine Figuren durch sie allesamt Zaubersprüche lernen dürfen, solange sie mit ihnen verbunden sind. Allerdings kann es etwas nerven, die Espers zwischen den Helden hin und her zu schieben. Und ist ein Charakter aus Story-Gründen gerade nicht Teil meiner Gruppe, hat von mir aber einen bestimmtem Esper zugewiesen bekommen, kann ich diesen vorerst nicht an eine andere Figur koppeln.

Apropos nervig: Ich habe echt vergessen, dass einem Zufallskämpfe, Pardon, doch hart auf den Sack gehen können! Die Kampffrequenz ist in Final Fantasy 6 enorm hoch, was streckenweise in einem sehr zähflüssigen Spielablauf resultiert. Mal eben einen Dungeon erkunden? Könnt ihr vergessen, denn hier werdet ihr garantiert alle paar Sekunden von – immerhin herrlich abwechslungsreich designten – Kreaturen und Monstern attackiert. Dann heißt es, mindestens bis zum nächsten Speicherpunkt durchzuhalten. Oder weiterzumachen, bis ihr wieder auf der Weltkarte unterwegs seid, wo man jederzeit frei abspeichern kann.

Insgesamt machen mir die Kämpfe dennoch viel Spaß – nicht zuletzt, weil ich es immer wieder mit fantasievollen Bossgegnern (Ultros! Ultima Weapon!) zu tun bekomme und die Spezialfähigkeiten spielerisch teils ziemlich genial gelöst oder einfach cool inszeniert sind: Um etwa Sabins Blitzattacken einsetzen zu können, muss ich bisweilen recht knifflige Gamepad-Kombos in Street-Fighter-Manier eingeben. Oder siehe Setzers Slot-Specials, Cyans Schwertangriffe, Edgars Tool-Angriffe etc. pp. – ihr schöpft hier aus einem gigantischen Magie- und Fähigkeitenfundus.

Voll von denkwürdigen Momenten

Letztlich ist Final Fantasy 6 nach all den Jahren aber vor allem wegen seiner Story immer noch so großartig. Kaum zu glauben, was die Kreativköpfe von Square damals alles in das 24-MBit-Modul gequetscht haben! Umso bemerkenswerter, wenn man bedenkt, dass die Entwicklung des Spiels nur ein Jahr dauerte. Die Handlung ist voller Überraschungen und Wendungen, wird immer wieder aus mehreren Perspektiven erzählt und enthält zahlreiche Mini-Storys für die einzelnen Hauptfiguren. Immer wieder gibt es auch spielbare Rückblenden, in denen ihr mehr über die Vergangenheit der jeweiligen Figur erfahrt. Das Ganze ist in teils atemberaubender Geschwindigkeit und mit hoher Dynamik inszeniert, sodass nie Langeweile aufkommt. Die Macher schreckten dabei auch nicht vor ernsten Themen wie Folter, Sklaverei, Liebe, Trauer, Selbst- oder Völkermord zurück. Das war anno 1994 schon extrem mutig – und lässt mich auch heute noch oft nachdenklich vor dem Fernseher zurück. Dass es damals noch keine Sprachausgabe gab, war letzt-

lich ein echter Glücksfall für das Spiel, denn die in Textboxen ablaufenden Dialoge sind meist pointiert und gut geschrieben.

Insbesondere in den denkwürdigen Momenten des Spiels, etwa der ikonischen Opernsequenz oder in der Cyan-Szene nach der Fahrt in einem Geisterzug (schaut euch beides doch mal auf Youtube an), erwischt mich der Klassiker eiskalt. Doch bitte nicht falsch verstehen, Final Fantasy 6 ist deshalb noch lange kein durch und durch ernstes Spiel; trotz allem Pathos wird hier auch reichlich Humor geboten. Ob in den launigen Dialogen oder dank der oft witzigen Animationen, ich habe mehr als einmal schmunzelnd vor dem SNES Classic Mini gesessen.

Ein audiovisuelles Kunstwerk

Die Storytiefe und die einmalige Atmosphäre von Final Fantasy 6 sind zum großen Teil der grandiosen Präsentation des Spiels geschuldet. Über den fantastischen Soundtrack aus der Feder von Nobuo Uematsu wurden schon ganz Bücher geschrieben, deshalb spare ich mir an dieser Stelle weitere Huldigungen. Okay, ganz komme ich nicht drum herum: Ohne seine traumhafte Musik wäre Final Fantasy 6 ganz sicher nicht das Spiel, das es ist. Jeder wichtige Charakter hat seine eigene kleine Melodie, jede Szene ist musikalisch perfekt untermalt, jeder Ton und jedes Instrument sind von dem Komponisten mit Bedacht gewählt worden. Mir gefällt der Soundtrack so gut, dass ich ihn – Apple Music sei Dank – sogar in meine Jogging-Playlist gepackt habe. „Terra's Theme" kann ich mittlerweile sogar in- und auswendig pfeifen!

Was die grafische Gestaltung anbelangt, haben die Entwickler das Super Nintendo seinerzeit ebenfalls voll ausgereizt. Das vom Japaner Yoshitaka Amano entworfene Image- und Charakterdesign ist ebenso liebevoll und detailliert wie künstlerisch wertvoll: Ob die zahlreichen Feinde, die mal kunterbunten, mal düsteren Städte und Dungeons oder die perfekt gezeichneten und wunderschön animierten Charaktere – ich bin von Anfang an in den Look des Spiels verliebt. Klar, wenn man nicht mit 2D-Games groß geworden ist, dürfte man erst einmal einen kleinen Kulturschock erleben. Zitat meines Sohnes, der mir gelegentlich beim Spielen über die Schulter geschaut hat: „Das sieht aus wie Minecraft, es ist nur alles so platt!". Und dennoch: Die Grafik ist in der Tat ganz, ganz große Pixelkunst.

Die zwei großen Weltenkarten des Spiels – aus Spoilergründen möchte ich inhaltlich nicht näher darauf eingehen – sind an manchen Stellen zwar etwas arg grobkörnig ausgefallen, dennoch fühle ich mich hier schnell heimisch, ziehe wie früher in Final Fantasy 7 mit meiner Gruppe von Ort zu Ort und darf im Spielverlauf – typisch Final Fantasy! – auch per Luftschiff oder Chocobo reisen. Letztgenannte Sequenzen präsentiert das Spiel in rasanten Mode-7-Kamerafahrten samt 3D-Effekt.

Mein Fazit: Ein Meisterwerk für die Ewigkeit

Ursprünglich wollte ich nur einen kurzen Bericht über meine Erlebnisse mit Final Fantasy 6 verfassen. Doch ich bin so tief in den Klassiker eingetaucht und es gibt darüber so unglaublich viel zu erzählen, dass es nun doch deutlich mehr Text geworden ist. Wie ihr schon unschwer feststellen konntet, bin ich hin und weg von diesem SNES-Meilenstein – sämtliche Lobgesänge sind absolut gerechtfertigt! Die brillante Pixelgrafik, die fantastische Musik, die tollen Charaktere, die genialen Antagonisten, das fluffige Kampfsystem und vor allem die unfassbar gute Story fügen sich zu einem wahrhaft epischen Rollenspielerlebnis zusammen.

Da kann ich auch über meinen größten Kritikpunkt hinwegsehen – die bisweilen nervigen Zufallskämpfe. Auch wenn ich jetzt wieder mehr Zeit zum Spielen habe, bremsen sie doch immer wieder meinen Entdeckerdrang aus. Manchmal wünsche ich mir, einfach nur in der Story voranzukommen, doch dann muss ich eben erst einmal kämpfen, kämpfen und nochmals kämpfen. Einige Passagen (Stichwort „The Floating Continent"), die manchmal auch noch mit einem knackigen Zeitlimit versehen sind, haben mich doch einige Nerven und Geduld gekostet. Ihr braucht also wirklich Zeit, um dieses Spiel in vollem Maße genießen zu können. Zumal Final Fantasy 6 voller Gimmicks und Geheimnisse steckt, die ich noch lange nicht alle erforscht habe. Wer allein sämtliche Charaktere mit den besten Zaubersprüchen des Spiels ausstatten will, kann sich wochenlang mit dieser Aufgabe beschäftigen.

Eigentlich wollte ich Final Fantasy 6 für diesen Artikel auf Biegen und Brechen wirklich komplett durchspielen, nach einem kurzen Blick auf eine Komplettlösung habe ich aber schnell festgestellt, dass ich noch etwa ein Drittel des Abenteuers vor mir habe. Und dieses werde ich nun in aller Ruhe genießen, frei von jeglichen Artikel-Zwängen. Ich freu mich schon drauf!

Benedikt Plass-Fleßenkämper

Im Spielverlauf bekommt ihr Zugriff auf ein Luftschiff, mit dem ihr die Welt von Final Fantasy 6 deutlich schneller bereisen könnt. (Quelle: Moby Games)

Neue Ausrüstung für eure Helden besorgt ihr euch in städtischen Shops. Aber auch Gegner und Schatzkisten enthalten wertvolle Beute. (Quelle: Moby Games)

Infos

Titel:	Final Fantasy 6
System:	Super Nintendo
Genre:	Rollenspiel
Publisher:	Square
Entwickler:	Square
Release:	02.04.1994 (Japan)
Auch erhältlich für:	Super Nintendo Classic Mini, Playstation, Game Boy Advance, Wii (Virtual Console), iOS und Android

Nintendo Switch™ Lite

Hardware Nintendo lüftet den Schleier: Switch Lite heißt das neue Mitglied der Konsolenfamilie – und es gibt einige Unterschiede zum herkömmlichen Modell. Wir liefern alle Infos!

Jede Menge Gerüchte gab es in den letzten Monaten zum Thema Nintendo Switch. Von einem Pro-Modell war die Rede, von einer Switch Mini, einer Switch im zusammenklappbaren DS-Design oder sogar von einer gleichzeitigen Veröffentlichung mehrerer Sondermodelle. Nur einer von all den Leakern behielt am Ende anscheinend recht: Im April dieses Jahres stellte ein User auf Twitter ein Foto online, das eine türkisfarbene Switch-Konsole von hinten zeigt – ohne abnehmbare Joy-Cons und genau in dem Farbton, den eine Version der Switch Lite offensichtlich tragen wird. Damals ging das Posting zwischen all den anderen Gerüchten schnell wieder unter. Heute sind wir weitaus schlauer und können euch endlich alle Informationen zum neuen Modell namens Nintendo Switch Lite liefern.

Leichtgewicht Lite

Die Switch Lite ist leichter und kleiner als das herkömmliche Modell, statt 398 Gramm (mit angesteckten Joy-Cons) wiegt die Lite nur 275 Gramm. Das soll für höheren Komfort beim portablen Spielen sorgen, und genau das ist auch die alleinige Aufgabe des neuen Konsolenmodells. Denn: Die Switch Lite kann nicht wie die normale Switch an ein Dock angeschlossen und so in eine stationäre Konsole verwandelt werden! Damit verliert die Switch Lite ihr Alleinstellungsmerkmal und führt ihren Namen gewissermaßen ad absurdum. Ob wir in näherer Zukunft mit Drittherstellern-Docks rechnen können, welche die Lite doch wieder in eine Hybrid-Konsole zwischen Handheld und Heimgerät verwandelt, wird sich noch zeigen. Die Entscheidung zum radikalen Schritt hin zum reinen Handheld dürfte bei Nin-

Auf Bastelspaß mit Labo müsst ihr bei der Switch Lite weitestgehend verzichten, die Bastelformen sind auf das Format der herkömmlichen Switch ausgelegt.

Der große Bruder der Switch Lite ist schwerer und etwas unhandlicher als die verkleinerte, kostengünstigere Fassung von Nintendos Konsole.

Mario Party ist wegen der fehlenden Docking-Funktion der Switch Lite auf der neuen Konsole nicht ordentlich spielbar.

In Just Dance (erscheint im November) seht ihr auf eurem Fernseher im Dock-Modus die Tanzschritte – deshalb verträgt sich das Spiel nicht mit der Switch Lite.

tendo lange und heiß diskutiert worden sein. Allerdings ist die Entscheidung auch nachvollziehbar, schließlich hat der 3DS langsam ausgedient und mit einem günstigeren Modell der Erfolgskonsole Switch kann man weitere Spieler erreichen. Ein neuer Name für die Lite-Konsole, in der ja doch das gleiche Innenleben wie in der Switch steckt, hätte wohl für zu viel Verwirrung bei der Kundschaft gesorgt. Der genaue Preis der Lite steht hierzulande nach wie vor nicht fest. Beim Online-Händler Amazon konnte man die Switch Lite für etwa 220 Euro vorbestellen (inzwischen ist dies nicht mehr möglich), oft ist auch die Rede von einem angepeilten Preis von etwa 200 Euro. Kunden in Nordamerika und Japan kommen wie so oft günstiger weg, dort kostet die Konsole umgerechnet ungefähr 180 Euro. Im Vergleich zu den 300 bis 320 Euro, die man für eine herkömmliche Switch auf den Tresen legen muss, bedeuten 200 bis 220 Euro zwar eine deutliche Ersparnis, jedoch würde ein Preis von unter 200 Euro sicher für noch mehr Kaufbereitschaft bei der Spielergemeinde sorgen. Zumal auf die Käufer einer Lite unter Umständen noch ein paar Extra-Investitionen zukommen.

Lass es stecken

Denn: Nicht nur das Dock wurde als Zubehör gestrichen, bei der Switch Lite fehlen außerdem die abnehmbaren Joy-Cons. Stattdessen sind die Eingabegeräte fest im Gehäuse verbaut. Und anstelle der Vierergruppe von Knöpfen auf der linken Seite der herkömmlichen Switch hat die Switch Lite ein Steuerkreuz an der entsprechenden Stelle. Mit der integrierten Steuerung kann es natürlich nicht passieren, dass ein Joy-Con wegen Produktionsfehlern oder Abnutzung zu „wandern“ beginnt, aber für schnelle Runden zu zweit vor einer Konsole ist die Lite nicht mehr geeignet. Nicht nur fehlen der Konsole ja ein Ständer und die Docking-Funktion, beim Kauf der Hardware erhält man außerdem keine zwei Joy-Cons, mit denen man ohne weitere Investitionen gemeinsam an einem Bildschirm spielen kann. So günstig ist die Switch Lite dann plötzlich gar nicht mehr, wenn man noch die etwa 70 Euro für ein Set Joy-Cons zu den Anschaffungskosten addieren muss – die passende Ladestation nicht zu vergessen, denn an der Lite können die Joy-Cons ja keinen Saft tanken!

Weniger schmerzlich vermissen als die abnehmbaren Controller an den Seiten dürften Spieler das Feature HD Rumble. Die Funktion ist nur bei sehr wenigen Spielen essenziell wichtig für das Erlebnis, darunter zum Beispiel 1-2-Switch. Ebenfalls den Sparmaßnahmen zum Opfer gefallen ist der Infrarot-Bewegungssensor, der jedoch ohnehin meistens nur als Gimmick genutzt wird. Bezüglich des Innenlebens gibt es keine eklatanten Unterschiede zur normalen Switch, allerdings wird der Akku etwas stärker sein als beim Standardmodell. Breath of the Wild zum Beispiel soll auf der Lite etwa vier Stunden am Stück spielbar sein, während die normale Switch nur drei Stunden verkraftet. Dieses Plus relativiert sich aber schon später in diesem Jahr, denn dann werden die ersten Modelle der herkömmlichen Switch mit einem verbesserten Akku in die Läden wandern. Die Hardware-Revision sorgt für bessere Optimierung und Performance, sodass mit dieser „neuen“ Switch fünfeinhalb Stunden mobiles Zelda-Zocken möglich sein sollen.

Kleiner, aber feiner

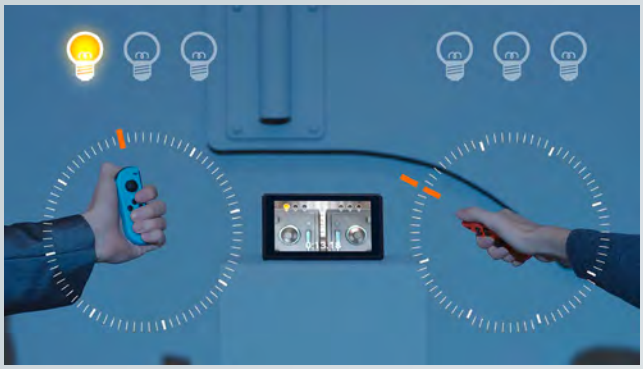
Das Display der Switch Lite ist von den 6,2 Zoll der normalen Switch auf 5,5 Zoll geschrumpft. Das ist tatsächlich ein Vorteil, denn bei gleichbleibender Auflösung von 720p ist die Pixeldichte auf dem kleineren Bildschirm höher. Das Bild sollte somit ein wenig schärfer wirken. Ob das in der Praxis tatsächlich auffällt, ist noch unklar, da wir die neue Konsole bislang noch nicht selbst ausprobieren konnten. Das reduzierte Gewicht und die kleineren Maße sollten aber dafür sorgen, dass sich das mobile Spielen auf Dauer komfortabler anfühlt als mit der normalen Switch.

Keinen Unterschied zwischen der Switch Lite und der normalen Switch gibt es beim Speicher-

MEINUNG
Lukas Schmid

„Ich sehe die Idee hinter der Lite, für mich ist sie aber definitiv nix.“

Aus Sicht Nintendos ergibt die Switch Lite vollkommen Sinn. Der 3DS hatte und hat eine riesige installierte Basis und bei Weitem noch nicht alle Besitzer des betagten Handhelds sind auf die Switch umgestiegen. Das liegt zum einen am hohen Preis, zum anderen daran, dass diese sich zu einem Gutteil aus Gelegenheitsspielern zusammensetzende Gruppe mit den Features der Switch nicht viel anfangen kann. Diese Spieler wollen ein günstiges, einfaches, robustes und rein mobiles Gerät – und das liefert ihnen die Switch Lite! Und den Faktor Farbauswahl sollte man auch nicht außer Acht lassen, das ist für mehr Leute, als man denkt, ein entscheidender Punkt. Für mich persönlich hingegen ergäbe die Anschaffung der Lite keinen Sinn. Ich spiele primär im Dock, ich steh' auf die ganzen Kinkerlitzchen der „vollwertigen“ Switch und ich bin lieber bereit, ein wenig mehr Geld auszugeben als Kompromisse einzugehen. Heißt im Umkehrschluss: Sollte eine Switch Pro angekündigt werden, stehe ich am Morgen des Releasetages vor dem Laden.



1-2-Switch gehörte zu den ersten Spielen der Konsolengeneration. Durch den Fokus auf HD Rumble funktioniert das Spiel auf der Lite ohne Zusatz-Joy-Cons nicht.

Breath of the Wild soll auf der Lite vier statt drei Stunden lang spielbar sein und somit ein ganzes Stück länger als auf der herkömmlichen Switch ohne verbesserten Akku.

platz: Nach wie vor muss man sich mit lausigen 32 GByte internem Speicher zufriedengeben oder mithilfe einer SD-Karte zusätzlichen Platz für Daten bereitstellen. Immerhin unterstützt die Lite genau die gleichen Speicherkarten wie die normale Switch. Online hat man als Lite-Besitzer auch keine Einschränkungen zu fürchten, das funktioniert alles genau wie üblich. Die gleichzeitige Nutzung einer normalen Switch sowie einer Switch Lite mit dem gleichen Account ist möglich, indem etwa die Speicherstände aus der Cloud geladen werden – die Mitgliedschaft bei Nintendo Online ist dafür allerdings Voraussetzung. Der Hype um die Amiibo-Figuren scheint zwar inzwischen abgeklungen, die Switch Lite unterstützt dennoch weiterhin das Feature, via NFC deren Chips auszulesen und so diverse Boni in Spielen freizuschalten.

Ein neues Farbkonzept

Optisch unterscheidet sich die Lite nicht nur durch die veränderten Maße vom großen Bruder. Die drei Farbvarianten, die zum Verkaufsstart am 20. September 2019 (einen Tag vor dem Release von The Legend of Zelda: Link's Awakening) erhältlich sein werden, heben sich stark vom Konzept der normalen Switch ab. Dort geht es mit dunklen, gedeckten Tönen, die mit Neonfarben kombiniert werden, plakativer zu, die Lite hingegen präsentiert sich in den drei zarten Pastellfarben Türkis, Gelb und Grau. Kurz vor der Veröffentlichung von Pokémon Schwert und Schild wird außerdem eine limitierte hellgraue Sonderedition auf den Markt gebracht, bei der die Buttons und Sticks als Farbkleckse in Rot und Blau für Kontrast sorgen. Auf der Rückseite der Konsole sind die beiden neuen, legendären Pokémon Zamazenta und Zacian zu sehen.

Lob und Kritik

Was ist nun mit der Switch Pro? Nintendo hat bereits verlautbart, dass in diesem Jahr kein weiteres, neues Modell der Switch mehr erscheinen wird. Das schließt wiederum nicht aus, dass nächstes Jahr wirklich eine aufgebohrte Variante der Konsole auf den Markt gebracht wird. Sicherlich ist die Lite nicht unbedingt das, was sich jeder Fan des Unternehmens gewünscht hat. Das Feedback zur Ankündigung fiel somit geteilt aus. Von derber Kritik bis zu Lobgesängen war alles dabei, am kontroversesten wurde die fehlende Docking-Möglichkeit diskutiert.

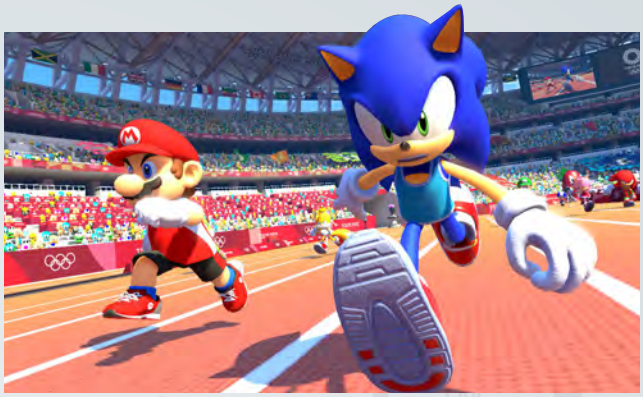
Lohnt sich die Anschaffung der Lite für euch? Das hängt davon ab, für welche Zwecke ihr die Konsole einzusetzen gedenkt. Wer in erster Linie unterwegs spielt, aber ab und zu trotzdem gerne abends mit Freunden eine Runde Mario Kart genießen möchte, sollte dennoch den Mehrpreis für die herkömmliche Variante der Konsole blechen. Auch über die Unterstützung von Spielen, die noch erscheinen, muss man vor der Anschaffung einer Lite nachdenken. Vor allem Minispielsammlungen und Party-Games setzen auf Funktionen wie HD Rumble, die bei der Lite fehlen, und natürlich auf das gemeinsame, lokale Spielen, für das man schon alleine aus Komfortgründen die Dock-Möglichkeit der Switch nutzen sollte. Wer sowieso lieber alleine, nur

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Die Lite ist nachvollziehbar, muss aber günstiger werden."

Die Nintendo Switch Lite ist das Ergebnis sehr klar nachvollziehbarer unternehmerischer Entscheidungen und beantwortet die Frage: Wie erreichen wir die nächsten 40 Millionen potenziellen Switch-Käufer? Gut, ob es dann ganz so viele werden, sei einmal dahingestellt, aber grundsätzlich sehe ich in der Switch Lite schon großes Potenzial. Wer noch keine Switch hat und sowieso nicht am TV zocken will, wer ein handlicheres Modell sucht, Familien, bei denen es schon eine normale Switch zum gemeinsamen Zocken gibt und einige weitere vielversprechende Kundengruppen fallen mir da ein. Meiner Ansicht nach muss der Preis hierzulande aber noch etwas nach unten wandern. Für 199 Euro inklusive einem Top-Nintendo-Game wie Zelda, Mario Kart oder Pokémon geht die Lite zum Weihnachtsgeschäft weg wie warme Semmeln. Für über 200 Euro ohne Game ist der Unterschied zur „großen" Switch aber zu gering; dann nimmt man besser gleich diese.

Wenn ihr Joy-Cons zur Lite hinzukauft, müsst ihr auch eine Ladehalterung anschaffen. An der Konsole bekommen die Controller keinen Saft!



Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen 2020 (erscheint im November) sollte auf der Switch Lite mit reiner Tastensteuerung spielbar sein.

Ohne Sensor fällt die Bewegungssteuerung in The Elder Scrolls 5: Skyrim bei der Lite flach. Immerhin ist das kein wirklich schlimmer Verlust.

online und unterwegs spielt, für den ist die Lite tatsächlich eine günstigere Alternative. Ärgerlich allerdings, dass die preiswertere Fassung nicht den gleichen optimierten Akku bekommt, den die normale Switch ab September ihr Eigen nennt. Denn unterwegs macht es auf langen Reisen schon einen deutlichen Unterschied, ob man sich auf vier oder fünfeinhalb Stunden Spielspaß verlassen kann. Für die jüngsten Spieler ist die Lite eine schöne Option, Eltern kommen aber günstiger davon, wenn sie ihren Zöglingen einen 3DS oder 2DS spendieren. Diese Handhelds weisen nach wie vor eine großartige, umfangreiche Spielebibliothek auf und sind dank des zuklappbaren Gehäuses (bei der herkömmlichen Variante) beim Transport auch besser geschützt als die Switch.

Wie geht es weiter?

Eine Switch, die nicht switchen kann – damit haben wohl die wenigsten gerechnet. Wir sind schon sehr gespannt, wenn wir die neue Hardware selbst in Betrieb prüfen können. Dabei ist nicht nur interessant, wie viel leichter und handlicher sich die Lite-Konsole anfühlen wird, sondern auch, wie die Verarbeitung von Sticks und Steuerkreuz ausfällt. Die Frage ist nun natürlich: Ist Nintendos Switch Lite für euch interessant? Seid ihr enttäuscht von der Ankündigung? Oder denkt ihr, dass Nintendo mit der Switch Lite den richtigen Weg eingeschlagen hat? Ab diesem September wird sich zeigen, wie gut die Leichtgewicht-Konsole bei der Kundschaft ankommt, denn dass die Vorbesteller-Kontingente ausverkauft sind, ist bei der Ankündigung neuer Hardware nicht unbedingt ungewöhnlich oder eine Garantie für Erfolg. Und nun warten wir schon auf die nächsten Leaks, Gerüchte und Fakes zum Thema Switch Pro, die wohl spätestens zum Ende dieses und Anfang des nächsten Jahres das Internet wieder fluten werden.

Katharina Pache

Adieu, lieber 3DS: Mit der Veröffentlichung der rein portablen Switch Lite ist das Ende des Handheld quasi besiegelt. Es erscheinen ohnehin kaum noch Spiele.

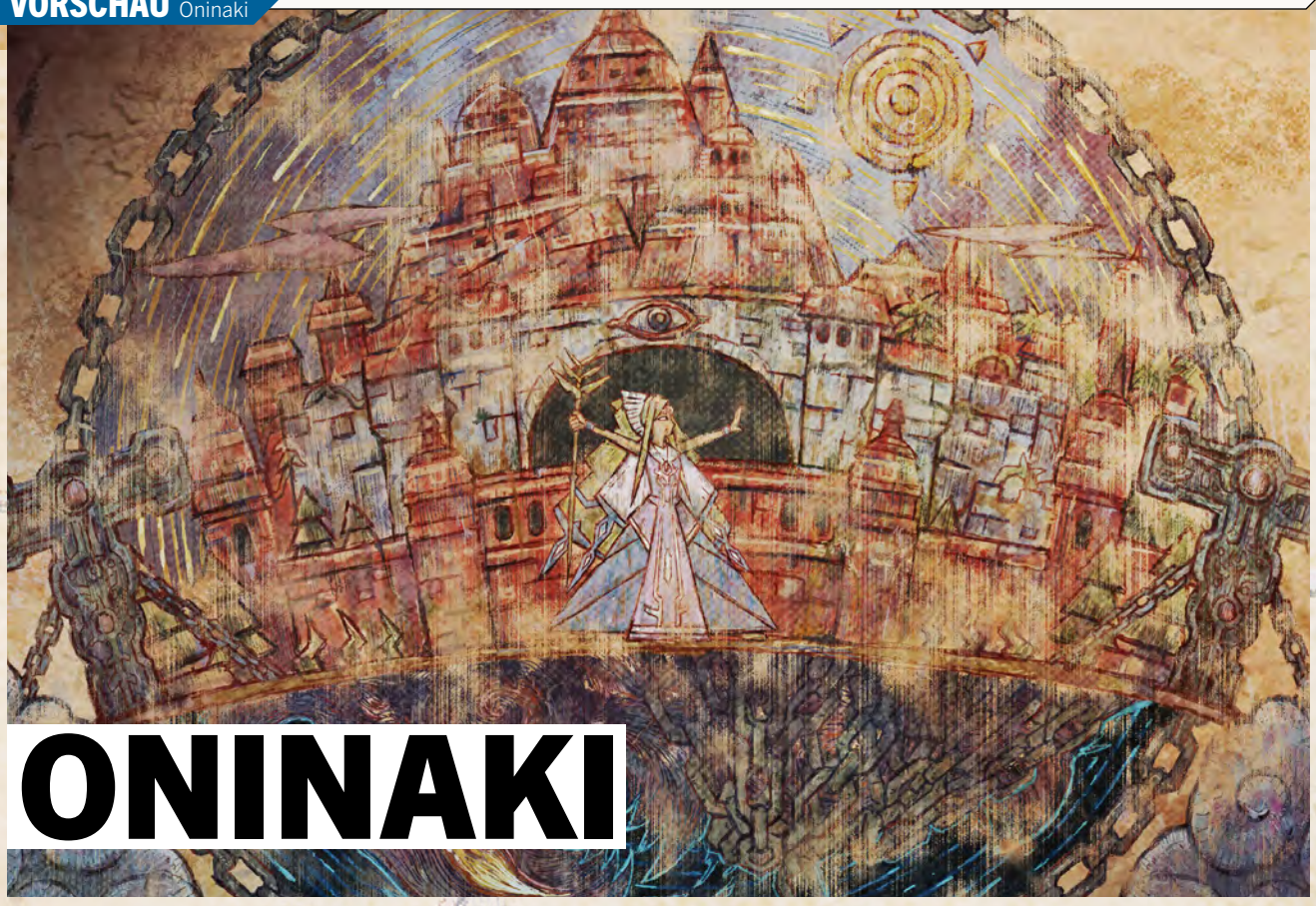
MEINUNG
Katharina Pache

„Mit der Lite hatte ich nicht gerechnet, ich halte sie aber für eine gute Idee."

Oder sagen wir es so: Ich habe vermutet, dass Nintendo gemeinsam mit einem abgespeckten Modell (also quasi einer Lite) eine Pro-Fassung mit besserer Hardware auf den Markt bringen würde. Allerdings hätte das natürlich für noch mehr Einschränkungen und potenzielle Verwirrung bei den Kunden gesorgt, denn es gibt dann sicherlich Spiele, die nur auf der aufgebohrten Konsolenfassung laufen. Die spielerischen Einschränkungen, die mit der Lite einhergehen, bewegen sich ja noch in einem verträglichen Rahmen. HD Rumble werde ich sicher nicht vermissen, und ja, ich hätte auch kein Problem damit gehabt, auf die Amiibo-Funktionalität zu verzichten. Aber da die Zielgruppe der günstigeren Switch wohl eher jünger und damit Sammelfiguren-affiner ist, verstehe ich, wieso man das Feature beibehalten hat. Was den Preis betrifft, pflichte ich Johannes bei. Für 200 Euro und mehr sollte unbedingt ein Spiel dabei sein!

INFOS

Maße:	91,1 x 208 x 13,mm
Gewicht:	275 g
Bildschirm:	5,5 Zoll kapazitiver LCD-Touchscreen
Auflösung:	720p
Systemspeicher:	32 GB
USB-Anschluss:	USB-C
Hersteller:	Nintendo
Termin:	20. September 2019
Preis:	circa 200–220 Euro



ONINAKI

Action-RPG Oninaki? Gesundheit! Hinter diesem Wort verbirgt sich nicht nur das Potenzial für einen schlechten Dad Joke, sondern auch das neue Werk der Macher von I Am Setsuna und Lost Sphear. Wir durften schon in den Titel reinspielen.

Switch

Irgendwann müssen wir alle sterben, manche früher, manche später. Dies ist eine unangenehme Wahrheit, mit der jeder Mensch sich irgendwann einmal auseinandersetzen muss. Schon deprimiert? Nun, dann sei angeraten, einen großen Bogen um Oninaki zu machen. Das beginnt nämlich damit, dass wir auf ein Elternpaar treffen, welches nicht will, dass ihr dahingeschiedener Sohn im Totenreich alleine ist. Ihre Lösung: der Freitod. Und zwar durch unsere Hand. Als wir ihnen ihren makabren Wunsch erfüllen, wird der Bildschirm schwarz, das Geräusch unserer Klinge ist zu hören und der Spieltitel wird eingeblendet. Zack. Das hat gesessen.

Der Weg ins Jenseits

Oninaki. Die erste Silbe „Oni“ kann (laut Internet) grob übersetzt werden mit „Dämon“ oder „ruhelose Seele“. Das passt, denn wenn Menschen in der Welt des Abenteuers sterben, sind sie nicht einfach weg respektive wandern automatisch ins Totenreich. Nein, sie müssen erst von sogenannten Wächtern dorthin geleitet werden. Und geschieht das nicht beziehungsweise sind die Herzen jener, die in der Welt der Lebenden zurückbleiben, zu sehr mit Trauer erfüllt, so verwandeln sie sich in unbarmherzige Dämonen, auf ewig dazu verdammt, die noch nicht Verstorbenen anzugreifen.

Allgegenwärtiger Tod

Einer dieser die Seelen leitenden Wächter sind wir. In dieser Funktion haben wir auch den trauernden Eltern ihren düsteren Wunsch erfüllt. Worauf die Handlung genau hinauslaufen wird, lässt sich noch nicht genau sagen. Sie wird aber auch uns als Individuum betreffen, sind da doch dieses seltsame Mädchen namens Linne, welches seit unserer Kindheit und offenbar nicht alternd in unseren Gedanken

Die Kamera ist zwar nicht frei beweglich, allerdings wird die in 3D berechnete Umgebung für hübsch gemachte Kamerafahrten in Zwischensequenzen genutzt.

Oninaki schreckt nicht vor sehr düsteren Momenten zurück. Wir können uns nicht erinnern, schon einmal in einem Spiel jemandem beim Selbstmord geholfen zu haben.

Nur ausgewählte Szenen sind vollkommen vertont – und dann nur in Japanisch. Meist wird auf leicht animierte Standbilder und Wortfetzen zurückgegriffen.

Ohne Klischees kommt auch Oninaki nicht aus. Natürlich kämpfen wir an der Seite unserer Kindheitsfreundin, natürlich wird mit allerlei Herzschmerz nicht gespart.

auftaucht, und der Nachtteufel, welcher Seelen bewusst davon abhält, ins Jenseits zu gelangen. Viele Elemente der Handlung entspringen dem JRPG-Einmaleins. So erwarten uns natürlich auch unsere beste Freundin aus Kindheitstagen, ihr gestrenger Vater und andere Figuren und Begebenheiten, die man so schon unzählige Male gesehen hat. Aber eben immer gemischt mit jeder Menge emotional extrem hartem Tobak, der die USK-16-Einstufung auch ohne drastische Gewaltdarstellung sehr nachvollziehbar macht. Unsere erste Mission nach der Zusammenführung des verstorbenen Sohnes mit seinen Eltern führt uns auf die Suche nach einem Selbstmord-Clan und ihrem Anführer. Entgegen der Regeln der Spielwelt haben sich diese das Leben genommen – 30 ruhelose Seelen mit dem Potenzial, sich in Monster zu verwandeln, und wir müssen sicherstellen, dass dies nicht passiert. Dieses Verweben von sehr realen Problemen mit Fantasy-Elementen sieht man in Spielen nicht häufig, gerade in japanischen. Die Handlung und die bedrückende Atmosphäre haben auf jeden Fall reichlich Potenzial.

Diesmal in Echtzeit

Spielerisch hingegen wird klassischere, aber ebenfalls vielversprechende Kost geboten. Statt in einer offenen, zusammenhängenden Welt wählen wir die Orte, die wir besuchen wollen, auf einer hübsch gestalteten Übersichtskarte aus. Dort führen uns unsere unterschiedlichen Aufgaben hin, mal Haupt-, mal Nebenmissionen. Gut 30 bis 40 Stunden soll es nach Entwicklerangaben dauern, die Haupthandlung durchzuspielen; will man alles erledigen, sind es noch einmal zehn Stunden mehr. Für ein japanisches Rollenspiel ist das nicht ewig viel, aber in etwa so umfangreich wie schon I Am Setsuna und Lost Sphear zuvor, die ebenfalls vom Entwicklerstudio Tokyo RPG Factory stammen. Ob Oninaki wie die anderen beiden Abenteuer auch zum Budgetpreis angeboten wird, ist hingegen noch nicht bekannt. Sind wir nicht gerade in Städten unterwegs, kaufen Items und plaudern mit NPCs, so verschlägt es uns in deutlich gefährlichere Gebiete. Monster streifen hier umher und es liegt an uns, ihren Existenzen ein Ende zu bereiten. Die rundenbasierten Gefechte der beiden geistigen Vorgänger sind Geschichte, stattdessen finden die Kämpfe genau dort statt, wo wir uns befinden, und laufen komplett in Echtzeit ab. Tatsächlich sind die rein auf unsere Figuren bezogenen Aktionen stark beschränkt – wir können lediglich einen Standardangriff ausführen und uns mit Items heilen. Für alle anderen Aktionen benötigen wir unsere sogenannten Daemonen.

Der Daemon an meiner Seite

Dabei handelt es sich um spezielle Geister, von denen wir im Kampf bis zu vier mit uns führen und jederzeit zwischen ihnen wechseln können. Einerseits erhalten wir durch sie einen Ausweich-Move, der von Daemon zu Daemon anders ist. Mit dem weiblichen Geist Aisha an unserer Seite etwa können wir eine Art kurzen Sprint ausführen, während der deutlich wuchtigere Zaav es uns ermöglicht, einen Sprung zu vollführen. Was für welche Situation besser geeignet ist, hängt vor allem von den Feinden ab. Bodenwellen müssen übersprungen werden, Flächenattacken entkommt man eher mit dem Sprint. Mit weiteren Daemonen kommen weitere Bewegungsmanöver hinzu. Zusätzlich beeinflusst der gewählte Daemon unsere Bewegungsgeschwindigkeit und die Waffe, die wir schwingen. Um bei den Beispielen Aisha und Zaav zu bleiben: Diese geben uns Schwer-

Das Action-Kampfsystem bringt keinerlei Innovationen mit sich, funktioniert aber gut. Vor allem der Wechsel zwischen den Daemonen sorgt für etwas Abwechslung. Zudem ist es für den Sieg wichtig, effektiv und mit dem richtigen Move auszuweichen.

Auf Knopfdruck wechseln wir in das Reich der Toten. Dort treffen wir nicht nur auf andere und stärkere Gegner, sondern müssen auch leichte Rätsel lösen und finden allerlei Items.

Unsere Daemonen können wir im Rahmen relativ weit verzweigter Talentbäume nach und nach weiterentwickeln und ihnen auf diese Weise neue Fähigkeiten verpassen.

Eine offene Spielwelt existiert nicht. Stattdessen reisen wir von einer hübsch gestalteten Übersichtskarte aus zu den verschiedenen, sehr unterschiedlich gestalteten Arealen, in denen die diversen Missionen und Nebenaufgaben angesiedelt sind.

ter respektive Speere an die Hand, von denen wir nach und nach in Diablo-Manier immer neue Exemplare finden können, wenn auch der Loot-Drop deutlich geringer ausfällt. Spätere Daemonen wie Izana und Will lassen uns Sensen oder Äxte schwingen. Ebenfalls an Diablo erinnern die aus einer Reihe an Angriffen wählbaren Attacken der Daemonen. Diese werden auf bis zu vier Buttons gelegt und dann ausgelöst, wobei sich nach Einsatz erst eine entsprechende Leiste füllen muss, bevor sie wieder verwendet werden können. Und als kleines Risk-Reward-System erwartet uns eine Prozentleiste, die unsere Verbundenheit mit dem gewählten Daemon anzeigt und unsere Angriffe kurzzeitig stärker macht, sobald sie 100 erreicht. Über 100 steigt die Angriffskraft sogar noch weiter, allerdings sinkt proportional dazu unser Verteidigungswert. Riskieren wir bei einem mächtigen Boss also unsere eigene Gesundheit, um dafür härter zuschlagen zu können, oder gehen wir lieber auf Nummer sicher?

Wanderer zwischen den Welten

Das Kampfsystem ist wahrlich nicht sonderlich kreativ, funktioniert aber gut. Man findet schnell in die unterschiedlichen Systeme hinein und dank Loot, verschiedener Talentbäume für unsere Daemonen und anderer Anpassungsmöglichkeiten lässt sich unser Held relativ individuell gestalten. Lediglich der Ausweich-Move zehrte teilweise an unseren Nerven, da er bereits gestartete Aktionen wie Angriffe nicht unterbrechen kann und wir so feindlichen Attacken oft tatenlos zusehen müssen. Hier wäre es schön, wenn wir dynamischer reagieren könnten. Kämpfen wir gerade nicht, erforschen wir die verschiedenen Abschnitte, öffnen Schatzkisten und mehr. Der Clou: Jedes Gebiet existiert in zwei Versionen. Als Wanderer zwischen der Welt der Lebenden und der Toten können wir jederzeit frei zwischen diesen beiden Realitäten wechseln, inklusive verschiedener Schätze und unterschiedlicher Feinde. Ratsam

Die Bosskämpfe haben es manchmal durchaus in sich. Dann müssen wir für den Sieg geschickt ausweichen und unsere unterschiedlichen Spezialangriffe effektiv nutzen.

HILFE BEI SUIZIDGEDANKEN

Wenn deine Gedanken kreisen und du daran denkst, dir das Leben zu nehmen, versuche mit anderen Menschen darüber zu sprechen. Das können Freunde oder Verwandte sein, müssen es aber nicht. Es kann für dich natürlich schwer sein, ausgerechnet über dieses Thema mit Menschen zu reden, die dir nahestehen. Es gibt eine Vielzahl von Hilfsangeboten, bei denen du – auch anonym – mit anderen Menschen über deine Gedanken sprechen kannst. Das geht telefonisch, im Chat, per Mail oder persönlich.

Telefonseelsorge:
Die Telefonseelsorge ist anonym, kostenlos und rund um die Uhr erreichbar. Die Telefonnummern sind 0 800 / 111 0 111 und 0 800 / 111 0 222. Der Anruf bei der Telefonseelsorge ist kostenfrei und taucht auch nicht auf der Telefonrechnung auf, ebenso nicht im Einzelverbindungsnachweis.

Hilfe im Chat der Telefonseelsorge:
Die Anmeldung erfolgt auf der Webseite der Telefonseelsorge. Den Chatraum kannst du auch ohne vereinbarten Termin betreten, mit etwas Glück ist ein Berater frei. In jedem Fall klappt es mit einem gebuchten Termin.
https://online.telefonseelsorge.de/

Hilfe per E-Mail:
Wenn du lieber schreibst, gibt es auch die E-Mail-Beratung. Auf der Seite der Telefonseelsorge meldest du dich an, hinterlässt deine Nachrichten und liest die Antworten der Berater. So taucht der E-Mail-Verkehr nicht in deinen E-Mail-Postfächern auf.
www.ts-im-internet.de/

Hilfe im persönlichen Gespräch:
Wenn du lieber persönlich mit einem anderen Menschen über deine Gedanken sprechen willst, muss das nicht unbedingt ein Arzt oder Psychologe sein. Du kannst dich selbstverständlich an Psychiater, psychiatrische Kliniken oder auch Krankenhäuser wenden. Du kannst dich aber auch an einen Pfarrer, Imam, Rabbiner oder eine andere Vertrauensperson wenden, wenn du den Weg zu einem Psychiater oder Therapeuten scheust. Ärzte unterliegen ebenso wie Psychologen der Schweigepflicht. Für Pfarrer gilt neben dem Beichtgeheimnis das Seelsorgegeheimnis, nach dem einem Seelsorger Anvertrautes als vertraulich gilt.
Bundesweit gibt es eine Vielzahl von Beratungsstellen für Menschen mit Suizidgedanken. Eine Übersicht gibt es auf der Webseite der Deutschen Gesellschaft für Suizidprävention.
www.suizidprophylaxe.de/

Bis zu vier Daemonen auf einmal können wir mit uns führen und frei zwischen ihnen wechseln. Jedoch werden wir im Spielverlauf noch einige mehr entdecken.

Je nachdem, welcher Daemon an unserer Seite schwebt, wird uns eine andere Waffe in die Hand gedrückt und unsere Bewegungsgeschwindigkeit verändert sich.

ist dies allerdings erst, wenn wir in jedem Areal einen besonders markierten Feind erledigt haben, der ein spezielles Portal zum Totenreich enthüllt. Ansonsten ist diese Dimension in Schatten getaucht und selbst schwache Widersacher erledigen uns mit nur einem Schlag. Was wie ein nettes optisches Gimmick wirkt – und es zugegebenermaßen oft auch ist –, hat ab und an mehr Bedeutung. Viele Umgebungsrätsel erfordern den geschickten Wechsel zwischen den Welten. So kann es sein, dass ein in der einen Realität verschlossenes Tor in der anderen offensteht oder aber dass in der Welt der Toten ein Portal existiert, welches wir in der Welt der Lebenden nicht sehen können. Zumindest in der Zeit, die wir mit dem Spiel verbringen durften, ließen richtige Kopfnüsse sich noch nicht blicken. Das Potenzial für interessante Umgebungsrätsel ist aber definitiv da und wird im späteren Spielverlauf hoffentlich auch genutzt.

Farbenfrohe Traurigkeit

Einen deutlichen Schritt nach vorne im Vergleich zu I Am Setsuna und Lost Sphear machen die Entwickler, was die Technik des Titels angeht. Nein, ein Blockbuster-Budget stand ihnen auch diesmal definitiv nicht zur Verfügung. Wohl aber erwarten uns anstatt der hübschen, aber simplen und stilistisch von SNES-Zeiten inspirierten Welten der beiden Titel deutlich aufwendiger inszenierte 3D-Areale. Die Kamera ist zwar noch immer nicht frei drehbar, doch in Zwischensequenzen und besonderen Momenten wird auch mal mit hübscheren Kamerafahrten gearbeitet. Auch der Chibi-Look der letzten beiden Titel aus dem Hause Tokyo RPG Factory ist passé. Ein realistischer Stil erwartet uns nach wie vor nicht, aber doch einer, der deutlich mehr Eigenständigkeit mit sich bringt und den Figuren mehr Details verleiht. Interessant: Prinzipiell ist Oninaki ein ziemlich farbenfrohes Abenteuer, was im krassen Gegensatz zu der düsteren, melancholischen Geschichte steht. Auch die Soundkulisse ist gelungen. Die Musikstücke, die wir zu hören bekamen, waren nicht gerade ohrwurmverdächtig, untermalten das Geschehen aber passend. Auf eine englische oder gar deutsche Synchronisation wurde verzichtet, stattdessen ertönen die Dialoge im japanischen Original. Das passt gut, zumal die Sprecher – so weit wir das beurteilen können – einen guten Job machen. Schade bloß, dass vergleichsweise wenige Momente überhaupt vertont sind. Meistens ist man aufs Lesen angewiesen, dann aber freilich englischer oder deutscher Bildschirmtexte.

Alter Wein in neuen Schläuchen

Das JRPG-Rad neu erfinden wird Oninaki eindeutig nicht. Es setzt bewährte Gameplay-Tugenden aber gut um und vermengt sie mit einer interessanten, wenn auch extrem düsteren Atmosphäre. Zudem ist es den Entwicklern hoch anzurechnen, dass sie sich nach zwei doch sehr ähnlichen Titeln etwas aus ihrer Komfortzone bewegen und hier mit Oninaki neue Elemente und einen stärkeren Fokus auf Präsentation wagen. Von allen Spielen aus dem Hause Tokyo RPG Factory ist dieses hier definitiv das ambitionierteste. Übrigens: Wer Interesse an dem Spiel hat, kann sich eine Demo, welche den Anfang des Abenteuers umfasst, aus dem Nintendo eShop laden; diese umfasst einen Teil der Demo, die auch wir im Vorfeld ausprobieren konnten. Der Spielstand lässt sich sogar übertragen, sollte man sich für den Kauf des Titels entscheiden, wenn er am 22. August erscheint. **Lukas Schmid**

Immer wieder müssen wir ins Totenreich wechseln, um dort einen Weg zu finden, um voranzukommen. Zumindest zu Beginn des Spiels ist das selten eine Herausforderung. Für den späteren Verlauf erhoffen wir uns etwas härtere Kopfnüsse.

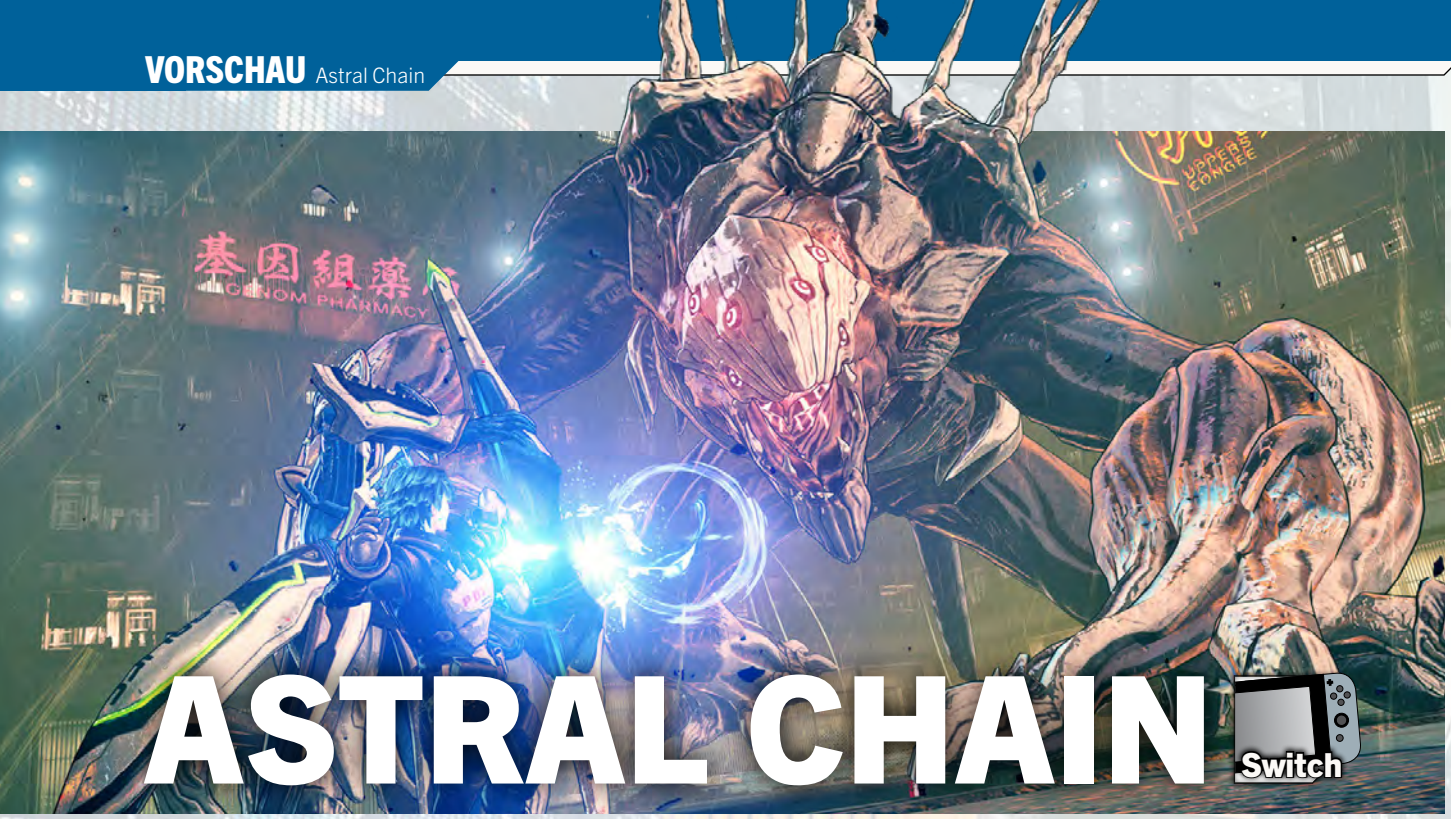
MEINUNG
Lukas Schmid

„Spannendes Abenteuer mit einer ganz eigenen, depressiven Atmosphäre."

Die extrem düstere Handlung Oninakis überraschte mich beim Anspielen, denn ich war einfach nicht darauf vorbereitet. Aus dem Trailer wusste ich, dass mich hier eine ernste Erzählung erwartet, aber eben nicht, wie schonungslos sie das Thema Tod bearbeiten würde. Ich finde das mutig – hoffentlich gehen die Entwickler aber auch sensibel damit um. Dinge wie Selbstmord erfordern eine Menge Feingefühl, will man sie in einem Unterhaltungsprodukt behandeln. Spielerisch gibt es weniger drastische Elemente zu beachten, wohl aber hatte ich meinen Spaß in den Kämpfen. Der Wechsel zwischen den Daemonen funktioniert gut und die unterschiedlichen Fähigkeiten machen Spaß. Ich freue mich auf jeden Fall auf Oninaki, nachdem mich Lost Sphear nach dem gelungenen I Am Setsuna dann doch eher kaltgelassen hatte!

INFOS

Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Tokyo RPG Factory
Termin:	22. August 2019



ASTRAL CHAIN

Switch

Action Schon in wenigen Wochen erscheint das neue Werk der Action-Experten Platinum Games für die Nintendo Switch. Wir konnten bereits reinspielen und Eindrücke sammeln!

Krieg. Krieg bleibt immer gleich. Nun gut, vielleicht nicht komplett gleich. Wenn seltsame interdimensionale Wesen namens Chimeras durch Portale kommend über die Welt hereinbrechen und die Polizei ihrerseits Waffen-Chimeras-Hybriden namens Legions erschafft, um diese zu bekämpfen, ist das doch eher ungewöhnlich. So geschieht es in der futuristischen Welt von Astral Chain, in der die riesige Metropole „The Art" überrannt wird. Wir schlüpfen in die Gestalt eines Polizei-Rookies mit einem besonderen Talent im Umgang mit Legions und müssen dem unfreundlichen Treiben ein Ende bereiten.

It all stays in the family

Ob wir einen männlichen oder weiblichen Neuling spielen wollen, steht uns frei. Unser jeweiliges Geschlechter-Gegenstück schlüpft nach dieser Wahl zu Beginn des Abenteuers in die Rolle unseres Geschwisterleins, welches am selben Tag wie wir in die Legions-Spezialeinheit bei der Polizei versetzt wird. Sogar unser Aussehen dürfen wir ein wenig anpassen. Und wie es der gescriptete Zufall so will, ist niemand anderes als unser Vater unser Vorgesetzter! Familienbande und entsprechende potenzielle Konflikte anstatt einer leidigen Liebesgeschichte – das sehen wir immer gern. Gut, aktuell wissen wir noch nicht, worauf die Handlung schlussendlich hinauslaufen soll. Trotz all dem Sci-Fi-Schmonzes wirkt sie bis dato aber vergleichsweise zurückgenommen. Es ist halt unser Job, durch die Gegend zu rennen und Monster zu dreschen. So weit, so gut! Weniger gut sind die doch sehr klischeehaft wirkenden Figuren und die zahlreichen austauschbaren Gesichter unserer Einheit, denen wir im frei erforschbaren Hub der Polizeistation über den Weg laufen. Vielleicht kommt da noch mehr, beim Anspielen gelang es uns aber noch nicht, hier eine wirkliche Bindung aufzubauen.

Kämpfen mit Kette

Trommelwirbel für die Überleitung des Jahrhunderts: Dafür ist die Bindung zwischen uns und unseren Legions ganz automatisch gegeben. Diese mittels der titelgebenden Astral Chain mit uns zwangsverknüpften geisterartigen Geschöpfe sind in den Gefechten gegen die Chimeras unser großer Trumpf. Ohne sie haben wir nämlich lediglich Zugriff auf eine Nahkampf- und eine Fernwaffe und können ausweichen. Rufen wir eine Legion per Druck auf den Schulterbutton an unsere Seite, geht deutlich mehr die Post ab! Sie greift automatisch mit uns gemeinsam Feinde an und erlaubt uns durch die rechte Schultertaste in Kombination mit dem rechten Analogstick allerlei coole Spezialmanöver. So können wir

Unser Scan-Visor ist vor allem in den Tatortuntersuchungen praktisch. Aber auch sonst zeigt er uns interagierbare Objekte in den Levels an und offenbart Feindesschwächen.

Als braver Polizist, der wir nun einmal sind, stehen wir in den Nebenaufgaben den Bewohnern der Spielwelt bei ihren zahlreichen Sorgen und Nöten hilfreich zur Seite.

Nicht nur in den Gefechten, sondern auch beim Erforschen der Umgebung steht uns unsere Legion zur Seite, etwa wenn es gilt, weite Abgründe zu überwinden.

Handlung und Atmosphäre konnten uns bisher noch nicht in ihren Bann ziehen. Die Mitglieder unserer Polizeieinheit wirkten beim Anspielen noch etwas austauschbar.

heranrasende Feinde einfach zurückprallen lassen, sie mit unserer Kette einwickeln und lähmen und je nach gewählter Legion (zwischen denen wir frei wechseln können) diverse, teils spielentscheidende besondere Attacken auslösen. Die Legion „Sword“ etwa führt einen gewaltigen Schlag mit ihrer Klinge aus und kann auf diese Weise zum Beispiel die Astral Chain bestimmter Widersacher durchtrennen, und „Arrow“ kann – ganz seinem Namen entsprechend – in der Ferne liegende Objekte beschießen. Zusätzlich steht es uns frei, allerlei Combos auszulösen, wenn wir im richtigen Moment den richtigen Knopf betätigen. Was simpel anfängt, wird schnell relativ komplex und um gegen manche Feinde zu bestehen, ist der taktische Einsatz unserer Fähigkeiten unumgänglich. Wir wurden in unserer Hands-on-Session ziemlich unvorbereitet in einen relativ weit fortgeschrittenen Spielstand geworfen und benötigten einige Zeit, um uns zurechtzufinden. Dann aber machen die Auseinandersetzungen echt Laune!

Rick Deckard wäre stolz

Inwieweit sich das auch über das restliche Spieldesign sagen lässt, muss sich noch zeigen. Aktuell fühlten sich die Momente abseits der effektreichen Kämpfe noch etwas banal an. Meistens rannten wir nur rum, öffneten ein paar Kisten mit Heil-Items und sammelten für unseren Missions-Highscore mit unserer Legion herumliegenden Dimensionsmüll ein. Ganz nett ist, dass wir unseren Astral-Helfer auch für allerlei Aktionen wie Sprünge über weite Abgründe oder das Öffnen verschlossener Tore benötigen. Dennoch fühlte sich das alles relativ austauschbar an. Unterhaltsamer fanden wir die Tatort-Untersuchungen, bei denen wir den Ablauf von Verbrechen nachvollziehen mussten und die entfernt an die Ermittlungssequenzen aus L.A. Noire erinnern. Mit einem zuschaltbaren Scan-Visor (der auch in anderen Situationen praktisch sein kann) suchen wir dort nach Spuren, vollziehen Bewegungsabläufe von Opfer und Täter nach und versuchen anschließend einen logischen Schluss aus unseren Beobachtungen zu ziehen. Das ist simpel, stellt aber einen schönen Kontrast zur Action dar!

Grafisch ausbaufähig

Bei Astral Chain hapert es unserer Meinung nach am meisten in technischer Hinsicht. Positiv: Das Geschehen läuft flüssig und die Ladezeiten sind relativ kurz. Negativ hingegen fällt auf, dass der Titel einfach nicht besonders gut aussieht. Die Entwickler haben sich für einen bewusst detailarmen Anime-Stil mit Cel-Shading-Elementen entschieden. Die steifen Figurenmodelle, die teilweise seltsame Farbgebung und die veralteten Texturen wirken aber nicht so, als wären sie Teil eines Titels, der 2019 erscheint; das hätte wohl auch die Xbox 360 hinbekommen. Vielleicht ist das auch unser rein subjektives Empfinden, aber wir fanden Astral Chain schlicht nicht schön.

Keine vorschnellen Urteile

Das soll uns aber nicht davon abhalten, Spaß mit dem Spiel zu haben, wenn es am 30. August exklusiv für die Nintendo Switch erscheint. Die Action kann sich nämlich echt sehen lassen – kein Wunder, denn kaum jemand kann so gut überzeugende Kampfsysteme umsetzen wie Platinum Games. Und wer weiß, vielleicht kommen wir mit dem Drumherum ja auch noch ins Reine, wenn wir die Möglichkeit haben, uns ohne zeitliche Beschränkung in den Kampf gegen die Chimeras zu begeben.

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

„Spaßige Action, der Rest muss mich bis zum Release aber noch überzeugen.“

Ich hatte in meinen etwa anderthalb Stunden Zeit, die ich mit Astral Chain verbringen durfte, definitiv Spaß. Wie von Platinum Games nicht anders zu erwarten, funktionieren die Kämpfe ausgesprochen gut. Und auch die Tatort-Untersuchungen haben ihren Reiz. Wie viel Laune das Erforschen der Missionsgebiete schlussendlich machen wird, darüber wage ich noch nicht final zu urteilen. Dass mir die Technik des Spiels nicht zusagt, daran wird sich wohl nicht mehr allzu viel ändern und bisher haben mich Atmosphäre und Handlung noch nicht wirklich gepackt. Dennoch habe ich wirklich Lust darauf, mich ab Ende August wieder in die Welt von Astral Chain zu begeben! Irgendetwas hat der Titel also definitiv schon einmal sehr richtig gemacht.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Platinum Games
Termin:	30. August 2019

Die titelgebende Astral Chain verbindet uns mit unserer Legion und hat sogar spielerischen Nutzen in den actionreichen Kämpfen.

DRAGON QUEST 11 S
STREITER DES SCHICKSALS
DEFINITIVE EDITION

Rollenspiel Noch einmal mit Herz und jeder Menge neuen Inhalten: Dragon Quest 11 landet besser als jemals zuvor und mit einem Untertitel-Monster zum Fürchten auf der Nintendo Switch.

Was vielen Switch-Besitzern vielleicht gar nicht mehr bewusst ist: Tatsächlich war Dragon Quest 11 das allererste Spiel, welches anno dazumal für die damals noch als Nintendo NX bezeichnete Konsole angekündigt wurde, zu diesem Zeitpunkt natürlich noch ohne den schnieken und eingängigen Untertitel S: Streiter des Schicksals – Definitive Edition. Noch gut drei Jahre und einen zwischenzeitlichen Release für die PS4 und (ausschließlich in Japan) den 3DS sollte es dauern, bis aus dieser Ankündigung Realität werden sollte. Am 27. September ist es nun wirklich so weit und das hochgelobte Rollenspiel-Abenteuer wandert auf Nintendos Hybrid-Konsole. Allerdings, seit dem PS4-Launch haben die Entwickler nicht auf der faulen Haut gelegen, sondern fleißig an ihrem Baby weitergeschraubt. Wer bloß mit einem simplen Port gerechnet hat, kann sich also freuen, denn der Zusatz „Definitive Edition“ kommt wahrlich nicht von ungefähr!

Alte Tugenden

Gut, am grundlegenden Konzept hat sich natürlich nichts geändert: Wir schlüpfen in die Haut eines Helden, dem wir selbst einen Namen verpassen können, und machen uns nach allerlei tragischen Ereignissen wie so oft in JRPGs auf, die Welt vor drohender Unbill zu bewahren. Dafür bereisen wir die große Weltkarte, erforschen Dungeons, Städte und andere Orte, verbessern unsere Party mit Waffen, Ausrüstungsteilen und Zaubern und erledigen alle möglichen Haupt- und Nebenmissionen. Hinzu kommen Minispiele, Sammelaufgaben und anderer Kram, dank dem uns während der gewaltigen Spielzeit niemals langweilig wird. Anders als viele moderne Genrevertreter widersetzt sich Dragon Quest 11 dem Action-Kampfsystem-Trend und lässt uns stattdessen in rundenbasierten Gefechten antreten. Dankens-

I've been through the desert on a slime with no name – oder so. Jedenfalls können wir nicht nur auf Pferden, sondern auch auf allerlei Monstern Platz nehmen.

Das Kampfsystem kommt im Vergleich zur PS4-Version relativ unverändert daher. Jedoch können wir das Geschehen auf Wunsch nun wesentlich schneller ablaufen lassen.

Wem die moderne Grafik mal zu viel wird und wer sich nach der guten alten Zeit sehnt, kann quasi jederzeit zu einer alternativen Version des Spiels im Retro-Look wechseln.

Wie es heutzutage in so gut wie jedem Spiel offenbar Pflicht ist, kommt auch Dragon Quest mit einem Fotomodus daher und erlaubt uns nette Schnappschüsse.

werterweise sehen wir unsere Feinde aber stets auf der Oberwelt herummarschieren und zig Elemente wie Autoangriffe, das Verhalten unserer Mitstreiter und andere Gameplay-Aspekte lassen sich frei einstellen. Dadurch kann man sich quasi ein Rollenspiel ganz nach eigenem Gusto zusammenschustern!

Damals und heute

So viel zum Bekannten – doch die Definitive Edition geht so, so weit über das hinaus, was das Ursprungsspiel war. Aber fangen wir lieber einmal mit dem einzigen negativen Punkt an: Ganz so gut wie auf der PS4 sieht das Abenteuer auf der Switch wenig überraschend nicht aus. Sehen lassen kann es sich aber dennoch – die Entwickler haben gute Arbeit geleistet! Und in Sachen Sound ist der Nintendo-Port dem Original weit voraus. Aufgrund rechtlicher Probleme gab es auf dem Sony-Gerät lediglich Midi-Klänge zu hören. Nun erschallen voll orchestrierte Melodien und deutlich mehr Sequenzen als bisher sind komplett vertont. Wer will, darf auf der Switch übrigens auch die japanische Sprachausgabe aktivieren. Damit nicht genug, hat es das coolste Feature der 3DS-Fassung ins Spiel geschafft: In Kirchen können wir vom modernen Grafikstil zu einem 16-Bit-Retro-Look wechseln – klasse! Zwar können wir beim Stilwechsel nicht direkt dort einsteigen, wo wir im anderen Look aufgehört haben, sondern nur an den Anfängen von Story-Kapiteln. Das liegt daran, dass sich die beiden Spielvarianten in einigen Aspekten wie der Größe und dem Aufbau von Gebieten unterscheiden. Allerdings ist das nur ein kleiner Makel! Weiterhin haben wir auf der Switch Zugriff auf ein spezielles Areal, von dem aus wir allerlei ikonische Gebiete und Momente aus alten Dragon-Quest-Spielen bereisen können. Das sind quasi kleine Spiele im Spiel – in einem Spiel, welches dank Retro-Look bereits ein Spiel im Spiel enthält. Dragon-Quest-ception!

So viel Neues!

Was gibt es sonst noch Neues? Nun, viel zu viel, um es hier alles unterzubringen. So kann die Kampfgeschwindigkeit nun noch dynamischer angepasst werden, wir können jederzeit craften, uns stehen allerlei Monster zur Verfügung, auf denen wir reiten können, ein Foto-Modus ermöglicht uns nette Schnappschüsse, neue Party-Events erlauben uns Einblicke in die Gefühlswelt unserer Mitstreiter, Shortcuts machen den Zugriff auf Menüs deutlich komfortabler – und wie gesagt noch gefühlt drei Dutzend andere Dinge. Es ist beeindruckend, wie viel Mühe sich die Entwickler gegeben haben, um aus dieser Version des Spiels wirklich alles herauszuholen, was nur geht.

Mussten wir bisher zum Craften zu bestimmten Orten gehen, können wir nun überall und jederzeit Items herstellen und allerlei hilfreiche Ausrüstungsteile kreieren.

Die ultimative Umsetzung

Für ein finales Urteil müssen wir natürlich noch warten, bis wir die fertige Version des Spiels in Händen halten. Aber da wir ja bereits wissen, dass Dragon Quest 11 ein geniales Abenteuer ist und keine der Anpassungen so wirkt, als würde sie daran etwas ändern, sind wir mehr als nur guter Dinge. Es war zwar eine lange Wartezeit, die Dragon-Quest-Fans und PS4-Verweigerer seit der Ankündigung des Titels auf sich nehmen mussten, aber mit Blick auf das, was sie erwartet, dürfte klar sein, dass sich die Geduld gelohnt hat. **Lukas Schmid**

Grafisch ist Dragon Quest 11 auf der Switch definitiv nicht ganz so hübsch wie das PS4-Gegenstück. Allerdings sieht der Titel trotzdem alles andere als schlecht aus!

MEINUNG
Lukas Schmid

„Für geduldige Spieler lohnt es sich, auf die Switch-Version dieser RPG-Perle zu warten."

Schon die ursprüngliche Fassung von Dragon Quest 11 war ein beeindruckendes Stück Software und gilt aus gutem Grund als eines der besten JRPGs der vergangenen Jahre. Was die Switch-Umsetzung alles an neuen Inhalten, sinnvollen Verbesserungen und coolen Ideen draufschlägt, geht aber noch so viel weiter als das Original! Eine grunderneuerte, orchestrale Musik, Komfort-Features wie schnellere Kämpfe und die Tatsache, dass ich überall craften kann, die Möglichkeit, auf allerlei Monstern durch die Gegend zu reiten und, und, und – die Latte an Switch-exklusivem Content ist so lange, dass man alleine mit dieser Aufzählung diese Vorschau komplett hätte füllen können! Und die Tatsache, dass sich dank der Retro-Version des Abenteuers quasi ein zweites Spiel im Spiel befindet, ist sowieso einfach genial. Wenn das Endergebnis so vollumfänglich beeindruckend ist, dann können sich die Entwickler dieser Welt gerne öfter mal Zeit lassen mit ihren Switch-Ports. Alleine an einer Front muss Dragon Quest 11: Streiter des Schicksals – Definitive Edition zurückstecken: Grafisch bleibt er natürlich hinter dem PS4-Gegenstück zurück. Da das Spiel aber dennoch nach wie vor gut aussieht, kann ich mit diesem Umstand gut leben.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Square Enix
Termin:	27. September 2019

Switch

DAEMON X MACHINA

Action Wenn Metall auf Metall trifft: Das ungewöhnliche, Switch-exklusive Actionspiel steht kurz vor dem Release und wir konnten uns bei Nintendo finale Vorschau-Eindrücke davon machen.

Wenn Nintendo ein Switch-exklusives Spiel ankündigt, dann ist ihm meistens das Interesse der Öffentlichkeit gewiss. Sogar eher nischige Titel wie Astral Chain stoßen dann auf reichlich Fan-Feedback. Und dann gibt es da noch Daemon X Machina. Schon vor geraumer Zeit angekündigt und sogar im Rahmen einer zeitlich beschränkten Demo von allen Switch-Besitzern ausprobierbar, läuft der Titel nach wie vor unter dem Radar. Und dabei wird er schon am 13. September veröffentlicht! Tatsächlich füllt der Mecha-Titel mit seinem kompromisslosen Action-Gameplay auf der Switch eine Nische. Wir konnten bei Nintendo in eine beinahe finale Version des Titels hineinspielen und letzte Eindrücke sammeln, bevor Daemon X Machina im kommenden Monat in unser Testlabor wandert. Was wir dabei entdeckten, war vor allem eine Assoziation, mit der wir im Vorfeld nicht unbedingt gerechnet hätten: Die Gefechte im Spiel erinnerten uns überraschend stark an die Schlachten aus Star Fox!

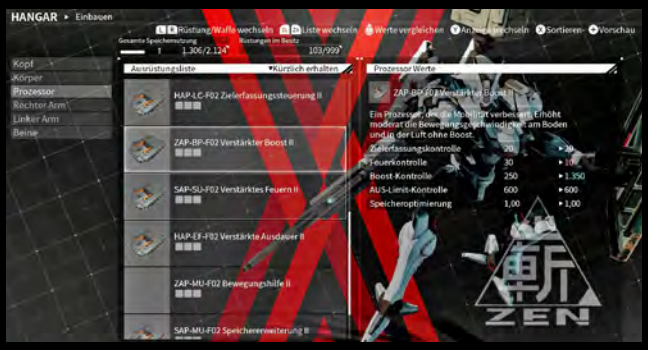
Do a Daemon Roll!

Also, vor allem an jene Auseinandersetzungen aus der Weltraum-Fuchs-Saga, in denen wir uns auf einem offenen Feld wiederfinden und versuchen müssen, Objekte zu zerstören oder Massen an Feinden auszuschalten. Anstatt im Arwing nehmen wir hier aber in einem gewaltigen Mech Platz. Wahlweise mit Schuss- oder Nahkampfwaffen rücken wir unseren Widersachern zu Leibe. Auf Knopfdruck wechseln wir vom Kampf am Boden in den Flugmodus, gelangen dann deutlich schneller über das Schlachtfeld und können auf ein erweitertes Bewegungsrepertoire zurückgreifen. Allerlei Ausweichmanöver, Spezialangriffe und mehr sorgen dafür, dass nicht so schnell Langeweile aufkommt. Spieler der Demo, die vor einigen Monaten im eShop heruntergeladen werden konnte, beklagten damals die hakelige Steuerung. Zwar gibt es unserer Meinung nach noch immer die eine oder andere Doppelbelegung zu viel, über fehlende Präzision konnten wir uns beim Anspielen aber nicht beschweren. Das flutscht gut!

Oft suchen zahlreiche kleine Feinde auf einmal das Schlachtfeld heim. In diesem Fall ist es ratsam, eine Fernwaffe mit relativ guter Feuerrate mit sich zu führen.

Seit dem Release der öffentlichen Demo wurden zahlreiche Detailverbesserungen vorgenommen. So prallen wir nun von den Levelbegrenzungen nicht mehr einfach ab.

Die ungewöhnliche Farbgebung und Texturierung verleihen Daemon X Machina einen ganz eigenen Stil, der jedoch nicht immer der Übersicht zuträglich ist.



Im Hangar können wir unseren Mech und unseren Soldaten in unzähligen Kategorien individualisieren, sowohl was die Leistung, als auch was das Aussehen angeht.

Wie es euch gefällt

Und auch sonst hörten die Entwickler auf das nicht immer positive Feedback aus der Community und besserten in den letzten Monaten an allen Ecken und Enden nach. So prallen wir von der Levelbegrenzung nun etwa nicht einfach mehr ab, sondern können bis zu einem gewissen Grad darüber hinweggehen und haben eine bestimmte Zeit, um noch umzukehren. In Sachen Performance ist die aktuelle Version des Spiels der Demo ebenfalls weit überlegen. Auch was Balancing und Gegner-KI angeht, soll es Verbesserungen geben, die aber natürlich nicht so offensichtlich ins Auge stechen. Keine Frage: Hier wurde viel Mühe investiert, um das bestmögliche Erlebnis für Fans von bombastischer Mech-Action abzuliefern!

Super Mech Maker

Übrigens können wir unseren Mech auch verlassen und sind dann als kümmerlicher Soldat auf dem Kampfareal unterwegs. Ihn wie auch unser Metall-Ungetüm können wir vielfältig individualisieren – richtig, richtig vielseitig. Im frei begehbaren Hub-Gebiet, in dem wir auch Haupt- und Nebenmissionen annehmen, einkaufen und mit NPCs plaudern, können wir unseren Helden samt Kampf-Koloss mit unzähligen Ausrüstungsteilen bestücken. Das reicht von rein optischen Anpassungen bis zu unzähligen die Leistung betreffenden Gegenständen. Es mag nicht sonderlich ratsam sein, einen reinen Nahkampf-Mech zu gestalten, da man damit nur bedingt auf fliegende Gegner reagieren kann. Aber es ist möglich! Haben wir uns ein Setup zusammengestellt, mit dem wir zufrieden sind, können wir es auch abspeichern und später jederzeit erneut darauf zurückgreifen.

Fremde, grelle Welt

Gebastelt wird mit gekauftem oder gesammeltem Loot. Zahlreiche Missionen zu spielen und sie auch zu wiederholen, dürfte also unabdingbar sein, um genug Ressourcen zu ergattern. Gut also, dass die Gebiete – zumindest jene, welche wir schon selbst erforschen durften – sehr abwechslungsrech gestaltet sind. Neben relativ klassischen Maps wie einer Art Militärkomplex verschlug es uns auch in eine Wüste, in der weißer und roter Sand einen interessanten Kontrast bildeten. In solchen Momenten kommt der technisch nicht sonderlich anspruchsvolle, aber ansehnliche und definitiv einzigartige Stil des Spiels besonders gut zur Geltung. Großflächige Texturen, grelle Farben und ungewöhnliche Designs werden von treibenden Rockklägen und Elektro-Beats gut untermalt und verleihen dem Spiel eine eigene Atmosphäre.

Daemon X Who?

Schön umgesetzte Action, die übrigens auch ganz schön knackig werden kann, ein interessanter Grafikstil und zahlreiche Individualisierungsmöglichkeiten – klingt ja gut! Wir sind gespannt, ob es dem Titel bis zum Release gelingt, doch noch die Aufmerksamkeit zu ergattern, die ihm bis dato verwehrt geblieben ist.

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

„Spannende Action, die mich allerdings noch vollends für sich gewinnen muss“

Im Kern ist Daemon X Machina ein ziemlich simples Actionspiel. Wir gehen hinaus aufs Schlachtfeld, ballern und schlagen fröhlich drauflos und hören erst auf, wenn sich nichts mehr bewegt. Das macht Spaß, das funktioniert und steuert sich auch ganz gut, wenngleich so manche Doppelbelegung etwas Einarbeitung benötigt. Allerdings, über diesen einfachen Kern hinaus sorgen die gefühlt unendlichen Anpassungs- und Individualisierungsmöglichkeiten dafür, dass hier doch deutlich mehr Substanz drinsteckt als man meinen mag. Nicht nur das Aussehen unserer Kampfanzüge kann bis ins kleinste Detail nach eigenem Gusto entschieden werden, auch unsere Ausrüstungswahl steht uns völlig frei. Und der Stil des Abenteuers kann sich sehen lassen. Technisch definitiv nicht herausragend kompliziert, sieht der Titel doch einzigartig aus. Alles ziemlich überzeugend also. Und trotzdem ist es Daemon X Machina bisher nicht gelungen, mein Herz vollends zu gewinnen. Anders als bei anderen, ähnlichen Action-Titeln fällt es mir hier nicht schwer, das Gamepad aus der Hand zu legen und eine Pause zu machen, auch wenn eine Schlacht eigentlich gerade spannungsgeladen ist. Warum das so ist? Ich weiß es nicht, hoffe aber auf etwas mehr Begeisterung meinerseits bis zum Release in ein paar Wochen.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Marvelous
Termin:	13. September 2019

Am Ende der Demo stellten wir uns dem Dreadnought, einem riesigen Boss, der verboten viel Schaden einstecken konnte.

Die Arenen in Schwert & Schild ähneln sehr stark typischen Fußballstadien aus der Realwelt und sind riesig.

Switch

POKÉMON SCHWERT & POKÉMON SCHILD

Rollenspiel Die neuen Hauptspiele rücken näher – ab November gilt es wieder, eine neue Region zu erkunden und der Allerbeste zu werden. Nun gibt es weitere Infos zu Pokémon Schwert & Schild.

Der Release von Pokémon Schwert und Schild und damit der ersten brandneuen Pokémon-Hauptspiele für die Switch nach den Let's-Go-Neuauflagen der ersten Generation 2018 rückt langsam, aber stetig näher. Wie schon aus der Vergangenheit bekannt, nutzt The Pokémon Company, eine Tochterfirma von Nintendo und verantwortlich für alles, was mit dem Pokémon-Franchise zu tun hat, die Wartezeit zwischen Ankündigung und Release neuer Pokémon-Rollenspiele dazu, kontinuierlich neue Trailer zu veröffentlichen und Infos zu verraten. So geschehen mit einem kurzen Video inklusive knapper Pressemitteilung Anfang Juli. Die Neuigkeiten drehen sich um das neue Dynamax-Feature, ganz neue Pokémon der Galar-Region, Arenaleiter und andere Personen der Region sowie versionsspezifische Inhalte.

Größer, stärker, besser

Die Dynamaximierung hat The Pokémon Company bereits vor einiger Zeit vorgestellt, sie löst sowohl die bisherigen Mega-Entwicklungen als

◆ Nio ist ein Arenalaiter und auf den Pokémon-Typ Geist spezialisiert. Ihn trefft ihr nur in Pokémon Schild an, nicht aber in der Version Schwert der Rollenspiele.

Pokusan ist ein winziges und knuffiges Pokémon der Kategorie Sahne. Herzallerliebst und zuckersüß! ◆

◆ Beim neuen Taschenmonster namens Voldi handelt es sich um ein Elektro- Welpen-Pokémon.

◆ Duraludon der Kategorie Legierungs-Pokémon ist ein Monsterchen mit den Typen Stahl und Drache. Es ist 1,8 Meter groß und kommt auf ein Gewicht von 40 kg.

Rose ist Ligapräsident und der Geschäftsführer eines großen Industriekonglomerats in Schwert & Schild. ◆

auch die Z-Attacken ab und ist im Gegensatz zu den bekannten Evolutionsstufen der Pokémon nur temporär. Es wird in Pokémon Schwert & Schild sogar noch eine weitere Stufe dieser temporären Entwicklung namens Gigadynamaximierung geben, die das betroffene Taschenmonster noch größer und stärker macht und mit einzigartigen Attacken ausstattet. Die Gigadynamaximierung ist auf wenige Pokémon sowie bestimmte Orte begrenzt, während die „normale" Dynamaximierung üblicher und häufiger in der Galar-Region der neuen Pokémon-Hauptspiele ist. Zwei Beispiele für gigadynamaxfähige Pokémon werden im Video direkt gezeigt: Kamalm und Krarmor, die durch diese spezielle Entwicklung zu einer Größe von über 24 respektive 14 Metern anwachsen.

Neue Monsterchen

Neue Pokémon der achten Generation werden im neuen Video ebenfalls erstmals vorgestellt. Die Gesamtzahl der virtuellen Monsterchen wächst mit Schwert und Schild in den vierstelligen Bereich auf über 1.000 an, wobei es nicht möglich sein wird, in den Spielen auch wirklich alle zu sammeln – das hat bereits für viel Empörung unter den Fans gesorgt. Pokusan ist ein Pokémon der Kategorie Sahne, Typ Fee und bei einer Größe von 30 Zentimetern gerade einmal 0,5 Kilogramm schwer. Auch Pokusan beherrscht die Gigadynamax-Verwandlung und wächst damit auf imposante 30 Meter Größe an. Voldi der Kategorie Welpe ist ein Pokémon des Typs Elektro, ebenfalls nur 30 Zentimeter groß, dabei mit 13,5 Kilogramm aber deutlich schwerer. Bei Klonkett handelt es sich um ein Kohle-Pokémon vom Typ Gestein, es ist ebenfalls 30 Zentimeter groß und wiegt 12 Kilo. Duraludon, ein Legierungs-Pokémon vom Typ Stahl/Drache, schafft es bei 1,8 Meter Größe auf ein Gewicht von 40 Kilogramm.

Who ist who in Galar

Jede neue Region in Pokémon-Spielen der Hauptreihe geht auch mit neuen Persönlichkeiten einher. In der Galar-Region ist Delion der bis dato unbesiegte Champ, das war bereits bekannt. Rose ist der Ligapräsident und zugleich Geschäftsführer eines großen Industriekonglomerats. Er hat das Dynamax-Phänomen bei Arenakämpfen eingeführt und damit großen Ruhm in die Galar-Region gebracht. Olivia ist seine Assistentin. Saida ist eine Arenaleiterin, spezialisiert auf den Typ Karate, und exklusiv in Pokémon Schwert. In Pokémon Schild kämpft ihr an der gleichen Stelle hingegen gegen Nio, einen talentierten Arenaleiter des Typs Geist und ebenfalls versionsexklusiv.

Die Arena-Challenge

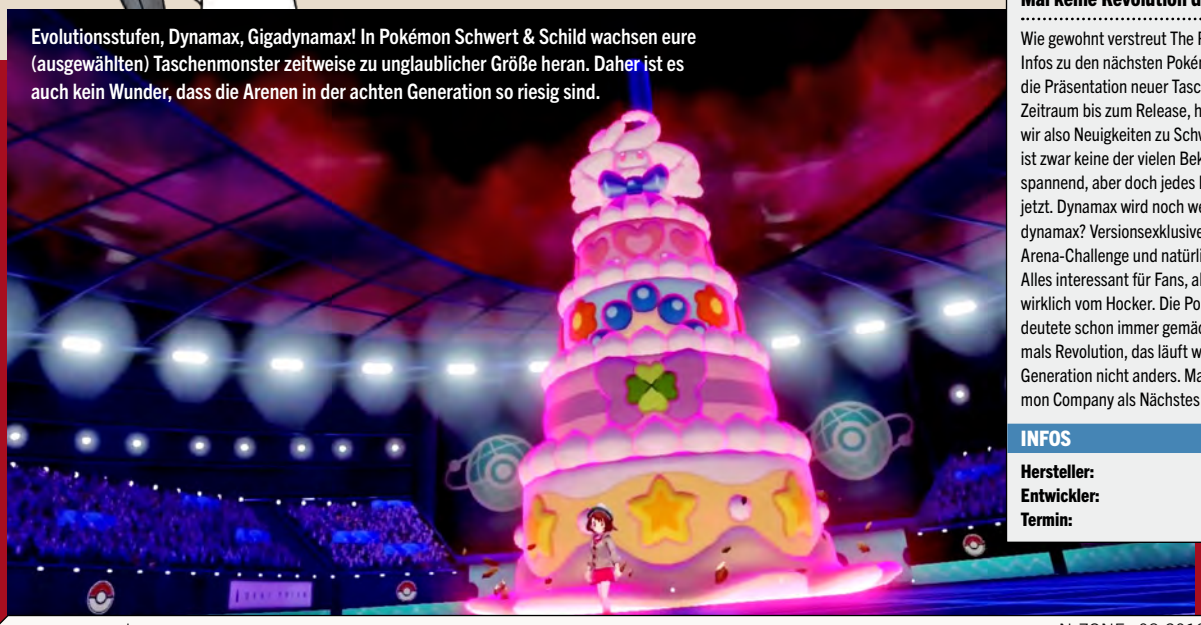
Zu guter Letzt hat The Pokémon Company die Arena-Challenge vorgestellt. Dabei handelt es sich dem aktuellen Anschein nach um einen neuen Arenakampf-Modus neben den gewohnten Arenakämpfen des normalen Spielverlaufs. Die Teilnahme an der Challenge ist nur auf Empfehlung bestimmter Personen wie Arenaleiter möglich. Dabei müsst ihr alle acht Orden ergattern, um die Herausforderung zu bestehen.

Johannes Gehrling

Der Champ der Galar-Region, Delion, ist dank seines treuen Begleiters Glurak bis dato unbesiegt und ein wahrer Meister der Pokémon-Kämpfe.

Olivia ist die Assistentin von Präsident Rose, seines Zeichens Ligapräsident und Geschäftsführer.

Saida ist eine auf den Pokémon-Typ Kampf spezialisierte Arenaleitern in Pokémon Schwert.



Evolutionsstufen, Dynamax, Gigadynamax! In Pokémon Schwert & Schild wachsen eure (ausgewählten) Taschenmonster zeitweise zu unglaublicher Größe heran. Daher ist es auch kein Wunder, dass die Arenen in der achten Generation so riesig sind.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Interessante Neuerungen, aber wie jedes Mal keine Revolution der Pokémon-Reihe."

Wie gewohnt verstreut The Pokémon Company die Infos zu den nächsten Pokémon-Hauptspielen und die Präsentation neuer Taschenmonster breit im Zeitraum bis zum Release, häppchenweise erfahren wir also Neuigkeiten zu Schwert & Schild. Dadurch ist zwar keine der vielen Bekanntgaben wahnsinnig spannend, aber doch jedes Mal interessant, so auch jetzt. Dynamax wird noch weiter gesteigert zu Gigadynamax? Versionsexklusive Arenaleiter, die neue Arena-Challenge und natürlich ganz neue Pokémon? Alles interessant für Fans, aber nichts haut mich so wirklich vom Hocker. Die Pokémon-Hauptreihe bedeutete schon immer gemächliche Evolution und niemals Revolution, das läuft wohl auch bei der achten Generation nicht anders. Mal schauen, was The Pokémon Company als Nächstes vorstellt.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Game Freak
Termin:	15. November 2019

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Nintendo Switch und Mobile. Stand: 06. August 2019.

Nintendo Switch

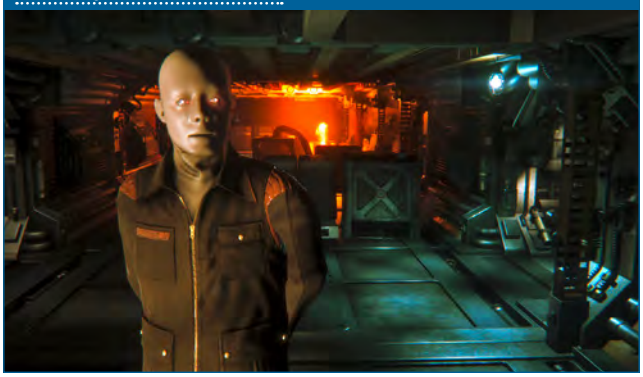
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
A		
Aeternoblade 2	Corecell Technology	Herbst 2019
A Hat in Time	Gears for Breakfast	2019
Alien: Isolation	Sega	2019
Animal Crossing: New Horizons	Nintendo	20. März 2020
Astral Chain	Nintendo	30. August 2019
B		
Baldur's Gate: Enhanced Edition	Skybound Games	27. September 2019
Badur's Gate 2: Enhanced Edition	Skybound Games	27. September 2019
Bayonetta 3	Nintendo	Nicht bekannt
Bee Simulator	BigBen	2019
Blacksad: Under the Skin	Microids	05. November 2019
C		
Cat Quest 2: The Lupus Empire	The GentleBros	Sommer 2019
Close to the Sun	Wired Productions	2019
Crosscode	Deck13 Interactive	2019
Contra Rogue Corps	Konami	26. September 2019
D		
Daemon X Machina	Nintendo	13. September 2019
Darksiders Genesis	THQ Nordic	2019
Dead by Daylight	Koch Media	24. September 2019
Decay of Logos	Rising Star Games	Sommer 2019
Disgaea 4 Complete+	NIS America	29. Oktober 2019
Disney Tsum Tsum Festival	Bandai Namco	08. November 2019
Doom Eternal	Bethesda	22. November 2019
Doraemon Story of Seasons	Bandai Namco	Herbst 2019
Double Kick Heroes	Plug In Digital	Sommer 2019
Dragon Quest 11 S: Streiter des Schicks. D.E.	Square Enix	27. September 2019
F		
Final Fantasy: Crystal Chronicles Remastered	Square Enix	Winter 2019
G		
Garfield Kart: Furious Racing	Microids	07. November 2019
Ghostbusters: The Video Game Remastered	Saber Interactive	04. Oktober 2019
Grandia 1 & 2 HD Remaster	GungHo	Sommer 2019
Grid Autosport	Feral Interactive	Sommer 2019
H		
Harvest Moon: Mad Dash	Natsume	Nicht bekannt
Hellfront: Honeymoon	Thunderful	Sommer 2019
I		
Ice Age: Scrats Nussiges Abenteuer	Bandai Namco	18. Oktober 2019
Icewind Dale: Enhanced Edition	Skybound Games	27. September 2019
Inlight	Sunnyside Games	2019
Inmost	Chucklefish	2019
Into the Dead 2	Versus Evil	Nicht bekannt

Nintendo Switch Fortsetzung

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Ion Fury	3D Realms	Sommer 2019
Ira	Ore Creative	2019
K		
Killer Queen Black	Bumblebear Games	2019
L		
Last Encounter	Exordium Games	2019
Lego Jurassic World	Warner Bros. Int.	19. September 2019
Lore Finder	Kitsune Games	2019
Luigi's Mansion 3	Nintendo	31. Oktober 2019
M		
Mario & Sonic bei den Ol. Spielen: Tokyo 2020	Sega	November 2019
Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
Mighty Fight Federation	Komigames	2020
Minecraft Dungeons	Mojang	Frühjahr 2020
MO:Astray	Rayark	Winter 2019/2020
N		
Neo Cab	Fellow Traveller	Sommer 2019
Neverwinter Nights: Enhanced Edition	Skybound Games	06. Dezember 2019
Niffelheim	Ellada Games	Sommer 2019
Ninjala	GungHo. Online Ent.	Frühjahr 2020
Ni No Kuni Remastered: Wrath of the W. W.	Level-5	20. September 2019
No More Heroes 3	Grasshopper Man.	2020
Northgard	Shiro Games	2019
Oninaki	Square Enix	Sommer 2019
Overland	Finji	Herbst 2019
P		
Pillars of Eternity 2: Deadfire	Obsidian Entertainment	Sommer 2019
Planescape: Torment: Enhanced Edition	Skybound Games	27. September 2019
Pokémon Schwert & Pokémon Schild	Nintendo	15. November 2019
Project Downfall	MPG Studios	Nicht bekannt
Protoform	Circle Entertainment	2019
R		
Radical Rabbit Stew	Pugstorm AB	2020
Resident Evil 5	Capcom	Herbst 2019
Resident Evil 6	Capcom	Herbst 2019
RPG Maker MV	NIS America	2019
Rune Factory 4 Special	Marvelous	2019
Rune Factory 5	Marvelous	Nicht bekannt
S		
Shantae 5	WayForward	2019
Silver Chains	HeadUp Games	Winter 2019
Skullgirls 2nd Encore	Lab Zero	2019
Sniper Elite 3 Ultimate Edition	Rebellion	01. Oktober 2019
Spyro Reignited Trilogy	Activision	03. September 2019
Squadron 51	Loomiarts	Sommer 2019

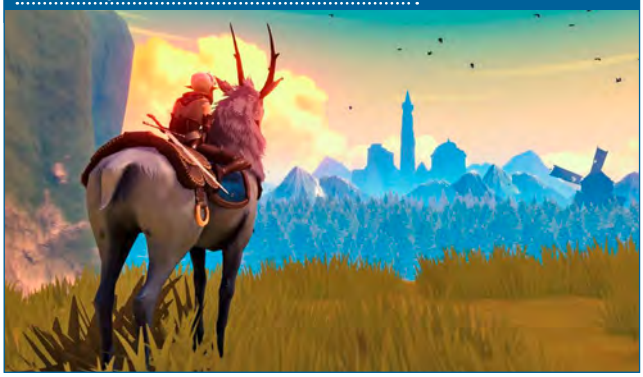
ALIEN ISOLATION (SWITCH)

Hersteller: Sega | **Genre:** Action | **Termin:** 2019



DECAY OF LOGOS (SWITCH)

Hersteller: Rising Star Games | **Genre:** Adventure | **Termin:** Sommer 2019



Nintendo Switch Fortsetzung

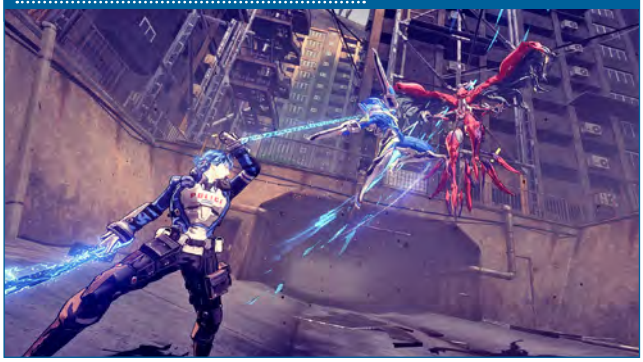
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
T		
Tale of the Ice Staff	Zodiac Interactive	2019
Tales of the Neon Sea	Zodiac Interactive	Nicht bekannt
The Alliance Alive HD Remastered	Atlus	11. Oktober 2019
The Dark Crystal: Age of Resistance Tactics	En Masse Ent.	2019
The Elder Scrolls: Blades	Bethesda	Herbst 2019
The Legend of Zelda: Link's Awakening	Nintendo	20. September 2019
The Outer Worlds	Obsidian Entertainment	2019
The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition	CD Project Red	2019
Towaga 2	Forever Entertainment	Herbst 2019
Town (Arbeitstitel)	Game Freak	2019
Trials of Mana	Square Enix	Frühjahr 2020
V		
Vampyr	Focus Home Interactive	Nicht bekannt
W		
Warborn	Raredrop Games	2019
Wrath: Aeon of Ruin	1C Publishing	Nicht bekannt
WRC 8	Bigben	Oktober 2019
X		
XIII	Ubisoft	13. November 2019
Z		
Zombieland: Double Tap – Road Trip	GameMill Ent.	15. Oktober 2019

Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Mario Kart Tour	Nintendo	Sommer 2019
The Legend of Zelda	Nintendo	2019/2020
Pokémon Masters	The Pokémon Comp.	29. August 2019

ASTRAL CHAIN (SWITCH)

Hersteller: Nintendo | **Genre:** Action | **Termin:** 30. August 2019



POKÉMON SCHWERT & SCHILD (SWITCH)

Hersteller: Nintendo | **Genre:** Rollenspiel | **Termin:** 15. November 2019

Lukas freut sich auf

A HAT IN TIME

Dass die Zeit der 3D-Plattformer noch lange nicht vorbei ist, haben in den letzten Jahren schon einige Titel bewiesen, unter anderem dieses Abenteuer.

Bisher allerdings nur auf dem PC, der PS4 und der Xbox One. Dort erschien der Hüpfspaß bereits Ende 2017. Auf der Nintendo Switch ist es erst 2019 so weit, zumindest nach aktuellem Plan. Ein genaues Release-Datum wurde bis dato nämlich noch immer nicht verraten, und das, obwohl das Spiel schon vor geraumer Zeit für die Nintendo-Hardware angekündigt wurde. Aber egal ob noch in diesem Jahr oder doch erst 2020, ich warte gerne noch ein bisschen! 3D-Plattformer fühlen sich auf einer Nintendo-Konsole einfach „richtiger" an als auf anderen Systemen oder dem PC, zumal A Hat in Time die Switch keineswegs überfordern sollte. Das liegt nicht daran, dass der Titel schlecht aussehen würde, sondern am gewählten Cartoon-Look. Dieser orientiert sich stark an den Genre-Größen der N64-Ära und versprüht einen ziemlich gelungenen Retro-Charme. Das trifft auch auf das Gameplay zu, das nicht versucht, das Rad neu zu erfinden, bekannte Elemente aber kompetent umsetzt. Uns erwarten also große Levels, jede Menge Sammelkram und allerlei herausfordernde Hüpfpassagen. Dank der präzisen Steuerung – die gelegentlichen Aussetzer werden im Switch-Port hoffentlich ausgebügelt – machen diese Abschnitte auch jede Menge Spaß! Hinzu kommen Momente, in denen statt Geschicklichkeit Köpfchen gefragt ist. Die Knobeleien,

bei denen es unabdingbar ist, die Umgebung genau zu untersuchen, werden niemanden allzu lange fordern, sie lockern das Spielgeschehen aber angenehm auf. Genauso wie die Tatsache, dass alle Welten sich thematisch und stilistisch deutlich voneinander unterscheiden. So gut wie Banjo-Kazooie, Super Mario 64 und Co. ist A Hat in Time aber dennoch nie. Ein kompetent gemachter Spaß mit jeder Menge Charme ist es aber auf jeden Fall.

Lukas Schmid

DAS TEAM

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

KATHARINA PACHE (31, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Automachef, Binding of Isaac, Overcooked 2, Fire Emblem

Sah zuletzt: Pose auf Netflix

Liest gerade: die ganzen Einkäufe aus dem Comicladen. Unter anderem Is This How You See Me? von Jaime Hernandez und Berlin von Jason Lutes. Top!

Und sonst: Yes! Morgen kommt der neue Band von Simon Hanselmann! Wird sicher auch gut: Free S**t von Charles Burns. Und: Vielen Dank sowie alles Gute an Nadine, Max und Jan! War schön mit euch!

LUKAS SCHMID (30, Redakteur)

Spielt gerade: God of War

Sieht gerade: Us, Pet Sematary

Liest gerade: Stephen King – Night Shift

Und sonst: Jetzt ist die doofe Mega-Hitze endlich vorbei und nachts geht es trotzdem kaum unter 20 Grad Celsius. Wie soll man da denn schlafen? Außerdem tut mir der Nacken weh. Ja, ich bin gerade im Mäkelmodus – muss auch mal! Immerhin weiß ich, dass ich mich auf Zelda: Link's Awakening freuen kann. Und wenn das erscheint, ist es auch wieder angenehm kühl in der Nacht.

JOHANNES GEHRLING (28, Redakteur)

Spielt gerade: Super Mario Maker 2

Sieht gerade: Krass Klassenfahrt (St. 3)

Hört gerade: Hope EP von Fourward

Und sonst: Uuund schon wieder ein Jahr älter. Hach Kinder, wie die Zeit vergeht! Wie schon der Juni war auch der Juli toll, denn ich hatte eine Woche Urlaub, habe meine Familie besucht, war viel mit Freunden in Nürnberg unterwegs, ganz viel draußen in der Sonne und habe mir eine wunderbare neue Teekanne zum Zubereiten von offenem Grüntee gegönnt.

BENJAMIN KEGEL (36, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: die S+Ränge im Resident-Evil-2-Remake auf dem PC frei. Ich hab die Minigun und den Raketenwerfer!

Sieht gerade: Haikyuu Staffel 3! Saugeil!

Liest gerade: sein Uni-Projekt: Positiv besetzte Semantik in Gesetzestexten.

Und sonst: Ich sage euch: Die Kombination aus 12m²-Studentenbude und Hochsommer macht keinen Spaß. Trotzdem find ich meine kleine Kammer gemütlich – und bei der ganzen Lernerei hat das Hirn eh keine Zeit, die Hitze zu spüren.

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Hört gerade: David Axelrod – Song Of Innocence/Songs Of Experience

Liest gerade: Raymond Queneau – Zazie in der Metro (die Neuübersetzung, von der ich noch nicht weiß, ob ich sie gut finden soll)

Und sonst: Ich werde bei zukünftigen Feierabendspaziergängen eine Schusswaffe mitführen. Mehr Bio im Gulasch geht gar nicht. Nur Spaß …, die sind ja so goldig, die Hoppelhasen. Sind doch Hasen, oder? Den Ohren nach auf jeden Fall.

DAVID BENKE (25, Volontär)

Spielt gerade: Horizon Zero Dawn, die Demo von PES 2020

Sieht gerade: T.E.A.R.S. PUNK

Hört gerade: die neue Single von Seeed und hat direkt Karten für 2020 bestellt

Und sonst: freue ich mich schon so richtig auf den kommenden August. Da warten schließlich Gamescom, Geburtstag und der Bundesliga-Auftakt. Außerdem fängt zum 1.8. der neue Volontär an, womit ich nicht mehr ganz unten in der redaktionellen Hackordnung stehe …

NADINE KRÄMER (22, Praktikantin)

Spielt gerade: Fire Emblem: Three Houses auf der Switch

Sieht gerade: The Last Kingdom (Serie)

Liest gerade: Sprachlehrbücher

Und sonst: Mein Praktikum ist nun vorbei und ich blicke auf eine schöne Zeit zurück. Herzlichen Dank an das Team der N-ZONE und an Katha und Lukas für die tolle Unterstützung. Natürlich auch ein Danke an meine Prakti-Kollegen. Ihr wart eine sehr lustige Truppe. Vielleicht sieht man sich ja mal wieder. Bis die Tage!

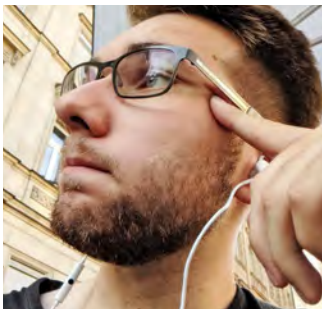
DANIEL LINK (21, Praktikant)

Spielt gerade: Teamfight Tactics

Sieht gerade: Stranger Things

Liest gerade: Paradise Lost, The Etymologicon und What is Literature

Und sonst: Nachdem Battle for Azeroth eine ziemliche Enttäuschung war, habe ich Final Fantasy 14 für mich entdeckt. Das Spiel gewinnt schon allein deshalb, weil ich eine Rasse mit Katzenohren spielen kann. Außerdem habe ich mir eine Flasche Laphroaig Whisky bestellt, die ich mit einigen Freunden genießen werde.



MEINUNGSMACHE

	Lukas Schmid	Felix Schütz	Katharina Pache	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Dragon Quest Builders 2	Fire Emblem: Three Houses	Fire Emblem: Three Houses	Blazing Chrome
FLOP-TITEL	–	Wolfenstein: Youngblood	What Remains of E. Finch	–

Fire Emblem: Three Houses (Switch)

∅ Wertung: 8,25 // Test S. 36

Lukas Schmid: Wird der Tag kommen, an dem ich mich vollends für ein Strategiespiel begeistern kann? Wohl eher nicht. Three Houses kommt durch mein mildes Interesse daran aber zumindest schon näher an das Gefühl von „Enthusiasmus" ran als viele andere. Die Schulalltag-Simulation finde ich nämlich reizvoll. **7**

Felix Schütz: Egal ob mit Awakening auf dem 3DS, Path of Radiance auf dem Gamecube oder den tollen GBA-Teilen – in die Fire-Emblem-Serie habe ich zahllose Stunden versenkt! Sollte ich irgendwann mal eine Switch besitzen, wird Three Houses zweifellos einer der ersten Titel, die ich mir zulege. **9**

Katharina Pache: Optisch vielleicht nicht besonders attraktiv, aber mir gefällt, dass man als Dozent so viel zu tun hat und wie stark der Fokus auf den unterschiedlichen Charakteren liegt. Ergo habe ich mit Three Houses viel Vergnügen, auch wenn ich nicht gerade ein Naturtalent im Rundenstrategie-Genre bin. **9**

Johannes Gehrling: Ich habe zu Fire Emblem: Three Houses von allen Seiten nur Gutes gehört, scheint ein wirklich tolles Strategiespiel zu sein, aber: so gar nicht meine Welt. Daher verzichte ich und freue mich darüber, dass so viele Genre-Fans jetzt einen weiteren genialen Vertreter auf der Switch zocken können. **8**

Wolfenstein: Youngblood (Switch)

∅ Wertung: 6,25 // Test S. 42

Lukas Schmid: Mit kompromissloser Action macht man mich eigentlich fast immer glücklich. Schade bloß, dass Youngblood durch die Kugelschwamm-Gegner und den Koop-Faktor, der an manchen Stellen an der Qualität nagt, keine Begeisterungsstürme bei mir entfacht. Trotzdem ganz nett. **7**

Felix Schütz: Die Vorgänger Wolfenstein: The New Order und The New Colossus waren großartige, intensiv erzählte Action-Brocken! Doch Youngblood fällt im Vergleich deutlich ab: Kugelschwamm-Gegner, Backtracking, nervige Respawns, dünne Story, fade Quests – da rettet auch der Koop nicht mehr viel. **6**

Katharina Pache: Ist schon eine Weile her, dass ich das letzte Mal einen Shooter gespielt habe. Mit der Wolfenstein-Reihe habe ich nie viele Berührungspunkte gehabt, deshalb wandert Youngblood auch erst einmal auf den „Später vielleicht"-Spielestapel. Sieht auf der Switch auch nicht so gut aus. **6**

Johannes Gehrling: Bei Spielen wie Wolfenstein: Youngblood freue ich mich meist mehr darüber, dass ein Titel dieser Art überhaupt zeitgleich mit anderen Plattformen für die Switch kommt und solide läuft, als über das eigentliche Game. So auch hier. Youngblood ist nicht schlecht, aber halt auch nicht toll. **6**

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order (Switch)

∅ Wertung: 6,5 // Test S. 48

Lukas Schmid: Ich bin der typische Gelegenheits-Marvel-fan. Ich mag die Filme, weiß grob über die Comics Bescheid und wünschte, ich könnte wie Spider-Man durch die Gegend schwingen. Ultimate Alliance gefällt mir also atmosphärisch. Spielerisch hingegen existieren mir hier zu viele unschöne Baustellen. **6**

Felix Schütz: Mit Marvel-Superhelden holt man mich eigentlich ganz zuverlässig ab (was vor allem dem MCU zu verdanken ist, an dem ich einen Riesenspaß habe). Ultimate Alliance 3 lockt mich aber kaum: Für mich sieht das wie ein ordentlich bunter Klopper aus, dem spielerisch schnell die Puste ausgeht. **6**

Katharina Pache: Unterhaltsam und kurzweilig, allerdings sind Superheldencomics ein Bereich, in dem ich mich nicht immens gut auskenne (ich habe auch die letzten tausend Verfilmungen von Marvel und DC nicht gesehen), deshalb geht mir wahrscheinlich ein Teil des Charmes verloren. **7**

Johannes Gehrling: Diesen Monat zieht sich ein roter Faden durch die Bilbiothek getester Switch-Spiele: Für mich persönlich ist nicht wirklich was dabei. Auch hier freue ich mich, dass Ultimate Alliance 3 sogar exklusiv für die Switch erscheint. Aber ich selbst kann mit dem Spiel leider so gar nichts anfangen. **7**

Dragon Quest Builders 2 (Switch)

∅ Wertung: 7,5 // Test S. 52

Lukas Schmid: Die Welt bereisen, Ressourcen sammeln, Häuser und allerlei Gegenstände bauen – was für ein Spaß! Tatsächlich gefällt mir Builders deutlich besser als Minecraft. Das liegt wohl auch daran, dass hier zusätzlich zum Baukasten noch ein vollwertiges und echt gut gemachtes RPG drinsteckt. **9**

Felix Schütz: Auch wenn ich die Idee prinzipiell schön finde, die Baukastenmechanik mit einem Rollenspiel zu verzahnen, lässt mich Dragon Quest Builders 2 eher kalt: Basteln à la Minecraft reizt mich einfach nicht, der Grafikstil ist mir zu kindisch und gute Rollenspiele gibt es woanders eh mehr als genug. **6**

Katharina Pache: Im direkten Vergleich ist mir Minecraft immer noch lieber, aber die Mischung in Dragon Quest Builders funktioniert auch in der Fortsetzung ziemlich gut. Ideal für alle, denen Minecraft zu offen und ziellos erscheint. Hier ist alles in Quests und eine Story mit allerlei NPCs eingebettet. **7**

Johannes Gehrling: Ich mag ja Baukasten-Spiele sehr gern und Games wie Minecraft bereiten mir seit Jahren wieder und wieder jede Menge Spielspaß. Dragon Quest ist aber nur so mittelmäßig mein Fall. Cooler Titel, aber ich bleibe aktuell persönlich dann doch lieber bei Super Mario Maker 2. **8**

Blazing Chrome (Switch)

∅ Wertung: 7,75 // Test S. 62

Lukas Schmid: Ich erinnere mich noch gut daran, wie ich als kleiner Knilch mit meinem Papa am Sega Mega Drive stundenlang versucht habe, in Contra – beziehungsweise Probotector – die knackschweren Levels zu lösen. Beim Spielen von Blazing Chrome wurden da allerlei nostalgische Gefühle wach! **8**

Felix Schütz: Liebevoll gepixelte und sackschwere Retro-Action, die sich sehr, sehr großzügig bei Contra 3 bzw. Super Probotector bedient. Für Fans von Contra und Turrican vermutlich ein Fest, doch mir fehlt heute die Motivation, mich da durchzubeißen. Vor 25 Jahren hätte ich das Teil aber sicher verschlungen. **7**

Katharina Pache: So muss Contra! Bockschwer, aber sehr unterhaltsam, ganz viel Retro-Charme und der Soundtrack ist auch echt klasse. An manchen Stellen erschien mir die Steuerung allerdings etwas zu unpräzise für den sehr hohen Schwierigkeitsgrad. Deshalb: nichts für frustanfällige Naturen. **8**

Johannes Gehrling: Ansehnlicher 16-Bit-Look, zahlreiche Waffen sowie Upgrades und jede Menge Action? Aber gerne doch! Blazing Chrome wandelt auf den Pfaden von Contra und erweist dem geistigen Vorbild Respekt. Freut mich immer wieder, dass Spiele dieses Schlags regelmäßig für die Switch erscheinen. **8**

N-ZONE AWARD 9/10

N-ZONE AWARD STORY

FIRE EMBLEM THREE HOUSES

Strategie Führt euer Haus zum Sieg in der alles entscheidenden Schlacht! In Fire Emblem: Three Houses werdet ihr Professor an der legendären Militärakademie von Garreg Mach.

Eure Reise in Fire Emblem: Three Houses führt euch an die Militärakademie von Garreg Mach, an der ihr die Stelle als neuer Magister wahrnehmt. In aufregenden, rundenbasierten Schlachten führt ihr euer Haus an und trefft strategische Entscheidungen. In den Unterrichtsphasen bildet ihr eure Studenten in den verschiedensten Disziplinen aus und fördert so ihre Talente. In zahlreichen Nebenmissionen stellt ihr euer kriegerisches Können unter Beweis und findet heraus, ob ihr fit für die alles entscheidende Schlacht um die Zukunft Fódlans seid. Eure Thronfolger und Thronfolgerinnen beschäftigt nämlich nur eine Frage: In was für einer Welt und Zukunft wollt ihr leben?

Hoffnung Fódlans

Die Geschehnisse von Fire Emblem: Three Houses spielen auf dem Kontinent Fódlan, der aus drei großen Reichen besteht: dem Heiligen Königreich Faerghus im Norden, dem Kaiserreich Adrestia im Süden und der Allianz von Leicester im Osten. Im Zentrum der drei Gebiete steht das Kloster Garreg Mach, das auf neutralem Grund die

Der Kontinent Fódlan ist in drei Reiche geteilt. Zu Beginn der Geschichte herrschen Frieden und Verständnis zwischen den drei unterschiedlichen Mächten.

Das grünhaarige Mädchen Sothis erscheint in euren Träumen und spricht zu euch. Ihre Identität ist zunächst ungeklärt, da sie an Amnesie leidet.

Im Klassenbuch könnt ihr weitere Informationen zu euren Studenten abrufen. Hier findet ihr ihre Interessen, Vorlieben und Abneigungen.

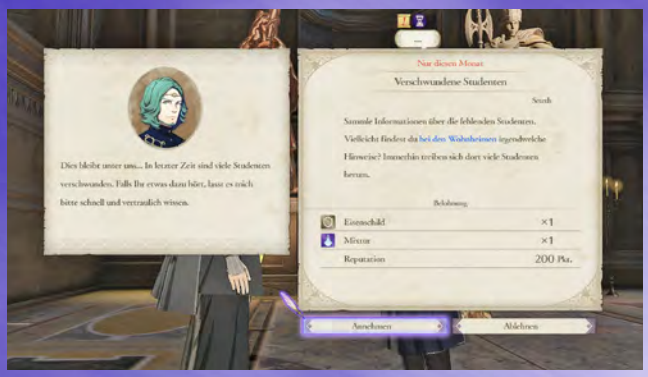
Durch Prüfungen könnt ihr euren Studenten eine neue Charakterklasse zuweisen. Einige der Schüler verfügen über spezielle Klassen, die nur sie erlernen können.

zukünftigen Herrscher, Adelsoberhäupter und das Gefolge der Reiche ausbildet. Dabei werden sie in Kriegsführung, Magie und Kampfkunst geschult. Mit seinen Einflussmöglichkeiten als Kirche und Ausbildungsstätte versucht das Kloster, den Frieden in Fódlan zu wahren. Dunkle Mächte formieren sich jedoch und planen im Verborgenen, die geheimen Schätze des Klosters an sich zu reißen. Das Miteinander der Nationen und damit die Zukunft Fódlans steht auf Messers Schneide! Doch die Geschichte eures Helden beginnt zunächst fernab der Kirche als gefürchteter Söldner. Eines Nachts suchen drei Studenten der Militärakademie eure Hilfe vor einer Räuberbande. Nach eurer heldenhaften Rettungsaktion und einem Fußmarsch zum Kloster bekommt ihr von der Leiterin und Erzbischöfin Rhea eine Stelle als Magister in der Militärakademie angeboten. Im weiteren Verlauf der Handlung unterrichtet ihr eure Schüler und führt sie in spannenden Schlachten zum Sieg. Euer Aufenthalt im Kloster ist nicht unbeschwert, denn mit eurer Ankunft werden auch die bösen Mächte aktiver. Es liegt an euch, die Geheimnisse der Kirche zu wahren und die Pläne des Bösen zu vereiteln. Dabei führt euch eure Reise durch die Abgründe eurer eigenen Vergangenheit und zur Frage, weshalb nur ihr Sothis, ein grünhaariges, mysteriöses Mädchen, sehen könnt. Die Geschichte von Fire Emblem: Three Houses ist fesselnd, umfangreich und bietet zahlreiche, teils schwierige Entscheidungsmöglichkeiten. Die Masse an Hintergrundinformationen zu Schauplätzen, Charakteren und geschichtlichen Ereignissen ist immens und lädt ein, intensiv über mögliche Motive und Antagonisten nachzudenken.

Qual der Wahl

Noch keine zehn Minuten in eurem neuen Amt, trefft ihr bereits die wohl wichtigste Entscheidung des gesamten Spiels. Es geht an die Häuserwahl, denn ihr müsst euch entscheiden, welche Gruppe von Studenten ihr unterrichten wollt. Dabei stehen euch drei verschiedene Häuser zur Verfügung, die für die drei jeweiligen Regionen Fódlans stehen: die Blauen Löwen für das Heilige Königreich von Faerghus, die Schwarzen Adler für das Kaiserreich Adrestia und die Goldenen Hirsche für die Allianz von Leicester. Jedes der Häuser hat einen eigenen Schwerpunkt und moralische Vorstellungen, die es verfolgt. Deshalb solltet ihr die Chance nutzen, euch bei den drei Haussprechern genauestens über die einzelnen Studenten zu informieren. Die Blauen Löwen setzen unter der Leitung

Jedes der Häuser hat seinen eigenen Schwerpunkt. Die Blauen Löwen setzen auf Ritterlichkeit und das Verwenden von Lanzen.



Durch Nebenquests könnt ihr euch Reputation und nützliche Gegenstände verdienen. Die Quests sind unterhaltsam und liefern einen Erfahrungsschub.

Monatlich findet ein Kampfwettbewerb statt, in dem ihr eure Studenten gegen die anderen Häuser antreten lassen könnt. Als Preise winken Gold und Gegenstände.

von Dimitri auf Ritterlichkeit, Tugend und ihre Kriegskünste. Die Schwarzen Adler mit Haussprecherin Edelgard sind für ihr analytisches Denken, Geschick und ihre magischen Talente bekannt. Claude von Riegan vertritt die Goldenen Hirsche, die für neues Denken stehen und bewandert im Fernkampf sind. Trotz der einzelnen Schwerpunkte hat jedes Haus aber auch Studenten, die sich auch für andere Bereiche interessieren. Eure Schüler sind nämlich nicht einfach nur Schachfiguren auf eurem Spielfeld. Jeder von ihnen besitzt eine eigene Persönlichkeit, Vorlieben und Abneigungen, Träume und persönliche Ziele. Solltet ihr euch einfach nicht entscheiden können, gibt es zum Glück die Möglichkeit, andere Studenten in das eigene Haus zu rekrutieren. Die detaillierten Hintergrundgeschichten lassen die Figuren des Spiels lebendig wirken und verleihen ihnen eine erfrischende Tiefe. An der Militärakademie von Garreg Mach seid ihr nämlich nicht nur Magister, sondern auch Ansprechpartner in allen Lebenslagen. Ihr könnt tiefe Bindungen zu euren Studenten eingehen oder auch die Beziehungen zwischen den Schülern fördern. Wer sich gut versteht, kämpft auch besser. Ein paar der Charaktere bedienen sich zwar an gängigen Klischees, wirken aber nicht übertrieben und insgesamt sehr glaubhaft. Die Möglichkeit, mit Permadeath zu spielen, verstärkt nochmal eure Bindung zu euren Studenten. Wichtige Einheiten zu verlieren, fühlt sich dadurch doppelt so schlimm an.

Entdecke das Kloster

Jeden Monat habt ihr an den Sonntagen aufs Neue die Möglichkeit, euren eigenen Tag an der Akademie zu gestalten. Dabei habt ihr die Wahl zwischen dem Erkunden des Klosters, Gruppenseminaren und Missionen auf dem Schlachtfeld. Für alle diese Unternehmungen stehen euch Aktionspunkte zur Verfügung, die dabei verbraucht werden. Die Anzahl eurer Aktionspunkte ist abhängig von eurem Dozentenrang: Verbessern sich eure Lehrkünste, könnt ihr auch mehr mit euren Studenten zusammen unternehmen. Wählt ihr am Anfang eures Tages den Spaziergang durch das Kloster, nehmt ihr auf eigene Faust die verschiedenen Räume und Gebäude der Militärakademie unter die Lupe. Dabei stellt ihr im Gewächshaus euren grünen Daumen unter Beweis oder werft die Angelrute am Fischteich aus. Der Marktplatz des Klosters bietet euch Zugang zu neuen Waffen oder Gegenständen des täglichen Bedarfs wie Geschenken, Tee, Lebensmitteln und Angelzubehör. Außerhalb des Unterrichts habt ihr die Möglichkeit, mit euren Studenten zu interagieren, um mehr über sie zu erfahren. Im Speisesaal esst ihr mit ihnen zusammen oder bereitet selbst eine Mahlzeit zu, die die Werte

Beim gemeinsamen Essen im Speisesaal lässt sich perfekt das Band zwischen euch und euren Studenten vertiefen.

Welche Events für den aktuellen Monat anstehen, seht ihr im praktischen Kalender-Tool. Darin könnt ihr euch nähere Details zu den Events anzeigen lassen.

Die gezeichneten Intro-Sequenzen sind informativ und abwechslungsreich. Die Legenden Fódlans werden durch die Zeichnungen beeindruckend in Szene gesetzt.

der gesamten Klasse beeinflusst. Auch für persönliche Einzelgespräche ist gesorgt. So könnt ihr etwa Studenten und Lehrer zum Tee einladen. Die Basis für eine mögliche Romanze? Das bleibt abzuwarten. Im Kloster habt ihr auch die Möglichkeit, mit allen Studenten, Lehrern, und sogar einfachen Soldaten Gespräche zu führen und ihnen bei Entscheidungen zu helfen. Die Dialoge sind interessant, liefern wichtige Informationen und überzeugen; hier hat man sich viele Gedanken darüber gemacht, wie man die Haupthandlung mit den Persönlichkeiten der Figuren verbindet. Nicht jede Figur unterstützt eure Entscheidungen vollkommen, daher müsst ihr euch also auch Kritik anhören. Wir haben nach all dem Lob an dieser Stelle ebenfalls etwas Kritik: Die Darstellung des Klosters hätte detaillierter sein können und von Weitem wirken die Texturen klobig. Erst, wenn man sich auf Objekte zubewegt, werden Details sichtbar. Auch die Laufanimation des Helden fällt negativ auf, die ständig flatternden Ärmel der Jacke sehen ziemlich albern aus.

Voller Terminkalender

Eines der wichtigsten Werkzeuge für euer Schuljahr ist der Kalender. Darin erkennt ihr, wie viele Unterrichtseinheiten ihr diesen Monat abhalten könnt und welche besonderen Events anstehen. Um optimal auf die monatliche Mission vorbereitet zu sein, solltet ihr euch die Events des Kalenders genau ansehen und planen, welche ihr wahrnehmen möchtet. Diese Events bieten die Möglichkeit, finanzielle Mittel aufzustocken, interessante Nebenmissionen abzuschließen und seltene Waffen zu erhalten. An Geburtstagen habt ihr die Chance, eure Bande zu den Studenten und Mitarbeitern des Klosters zu festigen. Schickt ihnen Blumen oder ladet sie einfach zum Tee ein! Die Feiertage sind eine nette Umsetzung der Hintergrundgeschichte in kleinere Gameplay-Events und bringen tolle Bonuserfahrung für euren Helden. Die Angel- und Gartenevents solltet ihr definitiv nicht verpassen, wenn ihr gerade knapp bei Kasse seid. Sie bieten euch die Chance, an Tagen, an denen es seltene Fische oder großen Ernteerfolg gibt, Gewinn zu machen. Gold ist vor allem für die Instandhaltung eurer Waffen essenziell! Netter Nebeneffekt: Angeln und Gärtnern füllt die Erfahrung zum nächsten Dozentenrang. Die Nebenmissionen sind meistens mit den persönlichen Geschichten der Figuren verbunden und nur begrenzt verfügbar. Ihr müsst also entscheiden, ob ihr einen Tag dafür opfern wollt. Die Belohnungen für erfolgreich abgeschlossene Nebengeschichten sind aber oft sehr lukrativ. Der Kalender ist ein nützliches Element, das dem Spiel mehr Fülle und Struktur verleiht. Positiv fällt auf, dass viel Mühe in die Gestaltung der Mo-

In zahlreichen Nebenmissionen stellt ihr eure Kampfkünste unter Beweis. Dabei erfahrt ihr mehr über eure Studenten und allerlei geschichtliche Ereignisse.

Monster sind zähe Gegner, die nicht leicht kleinzukriegen sind. Ihr und eure Studenten müsst alles geben, um sie zu besiegen.

In Einzellektionen unterrichtet ihr eure Studenten in den verschiedensten Disziplinen. Ihr seht auch, für welche Felder sich eure Schützlinge interessieren.

Zusammenhalt ist alles: Zusammen mit verbündeten Einheiten erhalten eure Bataillone und Kettenangriffe mehr Kraft!

nate geflossen ist. Jeder Monat hat ein eigenes Intro, dass sich auf die Legenden von Fódlan bezieht. Im späteren Verlauf der Handlung wird das Intro als Zusammenfassung für vergangene Geschehnisse genutzt. Praktisch, wenn man mal eine längere Pause vom Spielen eingelegt hat und wieder in die Geschichte zurückfinden will. Durch das Kalender- und Eventsystem erhöht sich die Spielzeit zusätzlich und der Strategiegedanke trägt sich auch in Elemente außerhalb der Schlachten weiter.

Erwecke Talente

Am Anfang jeder Woche dürft ihr als Magister eure Studenten unterrichten. Entscheidend für den Erfolg eurer geplanten Unterrichtseinheiten ist die Motivation eurer Schützlinge. Wie motiviert ein Schüler ist, seht ihr anhand eines Smileys im Menü. Nur ein motivierter Schüler kann auch von euch unterrichtet werden. Erhöht wird die Motivation eurer Schüler durch Aktivitäten im Kloster. Im Einzelunterricht könnt ihr eure Studenten ausbilden und ihre Stärken und Schwächen einsehen. Ihr derzeitiger Wissensstand wird euch anhand einer kleinen Kartei angezeigt, in der auch die jeweiligen Noten eingetragen sind. Einmal pro Woche könnt ihr auch eine Gruppenaufgabe verteilen, die zwei eurer Schüler gemeinsam erledigen müssen. Ihr könnt für eure Schüler auch Lernziele festlegen, an denen sie in der Woche arbeiten sollen. Nachdem ihr euren Unterricht beendet habt, kann es sein, dass eure Studenten auf euch zukommen und euch Fragen zu Strategien oder Privatleben stellen. Manchmal bitten sie euch auch um Änderung ihrer Lernziele, um ihre eigenen Motive zu verfolgen. Ein interessantes Feature, da es versucht, mehr Realismus und Interaktion in den Frontalunterricht zu bringen. Wie es sich für eine Schule gehört, werden auch in Garreg Mach Examen abgelegt. Mit dem Ablegen einer Prüfung könnt ihr eurem Helden und seinen Schülern neue Charakterklassen zuweisen, die im Kampf eine Rolle spielen. Das Unterrichten im Kloster macht Spaß, lädt dazu ein, die eigene Strategie auszubauen und bietet die Möglichkeit, auf Misserfolge im Kampf zu reagieren. Ein großes Plus ist die Vielzahl an Optionen, die man zum Zusammenstellen der eigenen Truppen hat. Die verschiedenen Charakterklassen sind gut durchdacht und machen allesamt Spaß.

Auf in die Schlacht!

Neben den Storyelementen sind die rundenbasierten Rollenspielkämpfe eines der Hauptmerkmale von Fire Emblem: Three Houses. Auf einem gitterbasierten Schlachtfeld zieht ihr und eure Studenten in den Kampf. Während der Vorbereitungsphase habt ihr die Gelegenheit, die Position eurer Figuren zu ändern, Items auszutauschen oder Fertigkeiten zu wechseln. Als Unterstützung für eure Einheiten könnt ihr Bataillone anheuern, die spezielle strategische Angriffe ausführen. Zusammengefasst bestehen eure Kampfhandlungen aus dem strategischen Platzieren eurer Einheiten, dem Angriff auf Gegner und der Verteidigung eurer Einheiten und Territorien. Startet ihr einen Angriff, wird euch eine Kampfprognose angezeigt,

Greift ihr an, wird euch eine Kampfprognose angezeigt. Darin seht ihr, wie viel Schaden ihr verursacht und einstecken müsst.

Um eure Strategie zu verfeinern, lasst ihr euch die Werte, Waffen und Angriffe eurer Gegner anzeigen. Im Kampf solltet ihr jedes Hilfsmittel nutzen.

Die Geschichte von Fire Emblem: Three Houses ist nicht nur von glücklichen Momenten geprägt. Auch traurige Wendungen gehören hier dazu.

die berechnet, welchen Schaden ihr austeilt und wie viel Leben ihr dabei verliert. Im Menü der Kampfprognose könnt ihr zudem zwischen verschiedenen Waffen und Fertigkeiten wechseln und euch die verschiedenen Prognosen ansehen. Zusammenarbeit wird auf dem Schlachtfeld belohnt. Durch Kettenangriffe richtet ihr zusätzlichen Schaden an. Wer sich gut versteht, erhält einen Bonus auf seine Werte. Zwar schützt auch die beste Planung nicht vor unerwarteten Aktionen, doch dafür hat euer Held ein Ass im Ärmel: Mit dem göttlichen Puls lässt Sothis euch an eine beliebige Stelle des Kampfgeschehens zurückkehren. Eine weitere Herausforderung ist der Gegnertyp Monster, der euch im Verlauf der Handlung begegnet. Mit zusätzlichen Lebensleisten und einer Schutzbarriere ausgestattet, müsst ihr eine gute Strategie entwickeln, um die schwarzen Bestien zur Strecke zu bringen. Die gebotenen Schlachtfelder sind vielfältig und verlangen euch einiges ab. Das ausführliche Tutorial bietet einen angenehmen Einstieg in die strategische Welt von Fire Emblem und ist gerade Neulingen der Reihe eine gute Hilfe. Optisch sind die Kampfanimationen und Schlachtfelder ansprechend. Positiv ist, dass man das Spielgeschehen beschleunigen kann, was gerade bei langen Kämpfen mit mehreren Parteien von Vorteil ist.

Liebe zum Detail

Fire Emblem: Three Houses ist ein Spiel, das den Balanceakt zwischen Handlung und Gameplay schafft. Die Geschichte ist spannend und regt dazu an, mehrere Spielstände zu starten, um die Geschehnisse aus der Perspektive der anderen Häuser heraus zu betrachten. Die Figuren sind liebevoll gestaltet, besitzen nachvollziehbare Motive und wachsen einem schlichtweg ans Herz. Das Spiel ist insgesamt ein rundes Erlebnis mit einer beachtlichen Spielzeit. Die (meisten) Animationen und 3D-Modelle sind hochwertig, wie auch die gezeichneten Sprites und Sequenzen. Es wird deutlich, dass viel Arbeit in Details und Hintergrundgeschichten gesteckt wurde. Technisch läuft das Spiel nahezu fehlerfrei. Ruckler oder Abstürze stellten wir während unseres Tests keine fest, es läuft auch im Handheld-Modus der Nintendo Switch flüssig. Ein definitiv lohnenswertes Erlebnis für Neueinsteiger sowie die Fans der Reihe!

Nadine Krämer

MEINUNG
Nadine Krämer

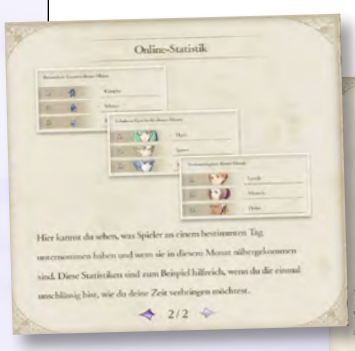
„Ein Spiel mit packender Story, tiefgründigen Charakteren und spannendem Gameplay: Top!“

Fire Emblem: Three Houses hat mich vollends von sich überzeugt. Ich habe richtig mit dem von mir gewählten Haus mitgefiebert und war von den Wendungen der Geschichte überrascht. Besonders gut gefallen hat mir, dass ich nicht nur eine Mission nach der nächsten machen musste, sondern Zeit hatte, mich meinen Studenten zu widmen. Dabei habe ich Strategien überdacht, die Minispiele genossen und mich näher mit den Hintergrundgeschichten der Schüler beschäftigt. Aber: Bei großen Events ging es mir manchmal nicht flott genug und ich hätte mir gewünscht, schneller mehr von der Geschichte erfahren zu können. Auch die Schlachten sind interessant und es gab einige Herausforderungen, bei denen ich meine Strategie anpassen musste. Insgesamt gefällt mir das Kampfsystem gut und durch das umfangreiche Tutorial blieben selten Fragen offen. Eine Empfehlung an alle Fans der Mischung aus RPG und Strategiespiel und alle, die es noch werden wollen.

ZUSÄTZLICHE SPIELINHALTE

Fire Emblem: Three Houses bietet neben der Einzelspielerkampagne einige Online-Funktionen. Zusätzliche Spielinhalte bietet der Erweiterungspass, den ihr separat erwerben müsst.

Über den Online-Modus des Spiels könnt ihr Austauschstudenten in euer Kloster einladen oder selbst welche entsenden. Sprecht mit dem Austauschstudenten um eine Partie Verstecken zu starten, sie als Adjutanten anzuheuern oder lokale Spezialitäten zu erwerben. In den Online-Statistiken könnt ihr nachsehen, was Spieler aus aller Welt in eurem derzeitigen Monat alles unternommen haben. Wenn ihr euch also unsicher seid, was ihr tun sollt, könnt ihr euch hier Inspiration von anderen Dozenten holen. Seid ihr während einer Schlacht mit einem Netzwerk verbunden, könnt ihr zusätzlich die Geister der Gefallenen anderer Spieler sehen. Sie erscheinen vor allem dort, wo häufig Spieler gestorben sind. Gelbe Geister zeigen sich, wo verbündete Einheiten gefallen sind. Sammelt sie ein und ihr erhaltet verschiedene Segen. Rosa Geister markieren gefallene feindliche Einheiten. Manchmal könnt ihr von ihnen Items einsammeln. Mit dem Erweiterungspass erhält Fire Emblem: Three Houses mehrstufigen DLC, der weitere Storymissionen, neue Kostüme, Quests und Schlachten einführt. Ein Teil der Inhalte wird noch 2019 erscheinen, der Rest folgt bis zum Frühjahr 2020. Der Pass muss separat zum Hauptspiel erworben werden und kostet circa 25 Euro.



Infos

Termin:	26. Juli 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Preis:	ca. 55 Euro

Pro & Contra

- ✚ Fesselnde Story mit dramatischen Elementen
- ✚ Atmosphärische Musik und tolle Sprachausgabe
- ✚ Herausfordernde Schlachten
- ✚ Umfangreiches Gameplay, abstimmbar auf den eigenen Spielstil
- ✚ Glaubhafte Charaktere
- ✚ Hoher Wiederspielwert durch Häuser-System
- ✚ Viele Entscheidungsmöglichkeiten
- ➖ Grafik ist teilweise ziemlich karg
- ➖ Kein Koop- oder Mehrspielermodus

Wertung

9/10

„Ein umfangreiches, liebevoll gestaltetes Strategiespiel mit wenigen Schwächen.“

WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD

Shooter Nach Wolfenstein 2 findet nun auch der neue Serienteil Youngblood seinen Weg auf die Switch. Wir haben getestet, wie sich der Koop-Shooter auf der Nintendo-Konsole spielt.

Wir kauern auf einem Hügel in der staubigen Wüste von Texas inmitten von braunen Büscheln abgestorbenen Grases und den rostigen Überresten eines Kampfroboters. Unter dem immer dunkler werdenden Horizont haben wir unsere Augen starr auf das Ziel gerichtet. Unser Fadenkreuz hat den Kopf genau im Visier, unser Finger den Abzug fest im Griff. Wir atmen noch einmal tief ein und die Zeit scheint für eine Sekunde stehenzubleiben. Dann erschüttert ein Schlag die gespenstische Stille. Wir haben gerade unseren ersten Abschuss in Wolfenstein: Youngblood verzeichnet.

Gut, bei unserem Opfer handelte es sich nur um ein einsames Dickhornschaf, das sich zu seinem Unglück in unser Jagdterritorium verirrt hatte. Dennoch fühlt sich dieser Moment wie ein echter Triumph an. Schließlich schlüpfen wir im neuen Teil der Ego-Shooter-Reihe aus dem Hause Bethesda erstmals nicht mehr in die Haut des bekannten Serienhelden William Joseph „BJ“ Blazkowicz. Stattdessen übernehmen wir die Kontrolle über seine eher weniger kriegserfahrenen Zwillingstöchter Jessie und Zofia. Oder besser gesagt: über eine Tochter. Denn wie sich mittlerweile wohl herumgesprochen haben sollte, handelt es sich bei Wolfenstein: Youngblood um ein Koop-Abenteuer. Wir ziehen also zusammen mit einem Mitspieler (oder alternativ der KI) als tödliches Duo durch die Spielwelt und lassen es dabei ordentlich krachen – ganz nach väterlichem Vorbild.

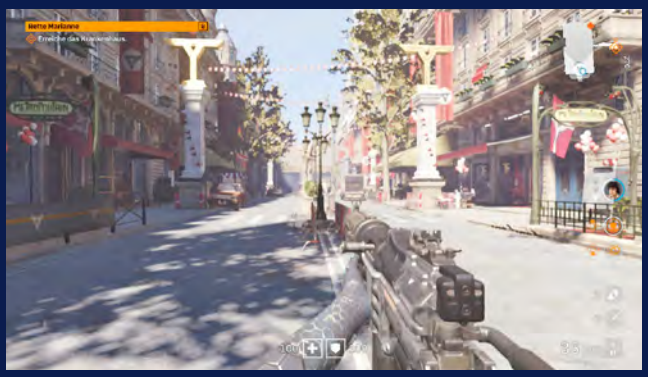
Ärger im Doppelpack

Auf unseren alten Herrn müssen wir allerdings nicht gänzlich verzichten. Der gute BJ spielt in der Geschichte nämlich immer noch eine zentrale Rolle: Zu Beginn der Achtzigerjahre verschwindet er aus mysteriösen Gründen im besetzten Paris. Und weder Frau Anya noch Freundin Grace Walker, mittlerweile zur FBI-Chefin des befreiten Amerika auf-

Zu Spielbeginn müsst ihr euch für eine der beiden Blazkowicz-Schwestern entscheiden. Weitreichende Gameplay-Auswirkungen hat eure Wahl aber nicht.

Durch die neue Tarnfunktion eurer Motorrüstung ist es nun noch einfacher, Gegner mithilfe von Messern und Äxten vollkommen lautlos auszuschalten.

Stärkere Gegner verfügen über eine sogenannte Barriere – eine Art Panzerung, die ihr nur mit einer bestimmten Munitionsart durchbrechen könnt.



Die Spielwelt Neu-Paris ist recht schön anzuschauen, variiert jedoch je nach Version. In der deutschen Fassung gibt es etwa keinerlei NS-Symbolik.

gestiegen, haben auch nur den Hauch einer Spur. Entsprechend ergreift der eigene Nachwuchs die Initiative und stürzt sich zusammen mit BFF Abby in ein wagemutiges Abenteuer in der französischen Hauptstadt.

Bevor es losgeht, müssen wir uns allerdings zunächst einmal für eine der beiden Schwestern entscheiden. Diese spielen wir dann für den Rest des Abenteuers. Selbst im Solo-Modus können wir nicht dynamisch zwischen Jess und Soph hin- und herwechseln. Das klingt jedoch ernster als es tatsächlich ist, die Wahl des Charakters hat nämlich keine spielerischen Auswirkungen. Beide Protagonistinnen können dieselben Fähigkeiten erlernen und Waffen bei sich tragen. Der einzige Unterschied liegt darin, dass wir entweder mit einem Schrot- oder einem Sturmgewehr starten.

Damit geht es zum Auftakt der Story erst einmal auf einen Zeppelin, wo wir im Auftrag der französischen Resistance einen deutschen General erledigen sollen. Wir fangen also direkt an zu ballern und kommen so schnell in den Rhythmus des Vorgängers zurück: Wir springen, rutschen und rennen durch die Gänge, während wir aus allen Rohren feuern. Auch Youngblood zeigt sich hier nur wenig zimperlich, was die Darstellung der Gewalt angeht. Die Mündungen rauchen, Blut spritzt und es fliegen sogar gelegentlich Körperteile durch die Gegend.

Als störend empfanden wir die etwas unpräzise Steuerung, besonders im Handheld-Modus. Hier ist das Zielen, trotz merklichem Auto-Aim, schon mal etwas schwieriger, sodass gerade das punktgenaue Werfen von Messern und Äxten zu einer Herausforderung wird. Es bietet sich also eher an, die neue Tarnfunktion unserer Motorrüstung zu aktivieren und unsere Gegner aus nächster Nähe lautlos auszuschalten. Zumal wir uns so nicht nur Munition, sondern auch jede Menge Ärger sparen.

Alarm! ALARM!

Wie in den Vorgängern sind wieder Kommandanten auf dem Luftschiff verteilt, die bei Sichtkontakt Alarm auslösen sowie Verstärkung anfordern, und daher zuerst ausgeschaltet werden sollten. Das ist jedoch leichter gesagt als getan. Denn ihr Standpunkt wird nun nicht mehr durch eine Entfernung am oberen Bildschirmrand angezeigt, sondern nur noch durch ein orangefarbenes Rechteck auf unserer Minimap. So müssen wir schon mal auf die Suche gehen, bis wir den Obermotz gefunden haben und laufen dabei durchaus Gefahr, entdeckt zu werden – auch wenn die KI hier und da noch immer ein paar Aussetzer hat. Wir können etwa unbemerkt einen Gegner ausschalten, obwohl er nur zwei Meter entfernt von einem Kameraden herumsteht.

Vorläufiger Höhepunkt des Intros ist natürlich der Bosskampf gegen den General an Bord. Dabei kommt eine neue Funktion von Wolfenstein: Youngblood zum Tragen. Neben Levels und Lebensleisten verfügen unsere Gegner nun auch über sogenannte Barrieren – also eine Art Panzerung, die wir nur mit einer bestimmten Munitionsart durchlöchern können. Das macht die Kämpfe noch taktischer und anspruchsvoller, wir sollten also stets auf unsere Gesundheit und Rüstung achten. Die lässt sich übrigens nicht nur aufsammeln, sondern auch per Geste auffüllen. Geben wir unserer Schwester einen Daumen nach oben, sorgt das für einen Health-Schub.

Von luftigen Höhen geht es dann in finstere Tiefen. Da Paris wie der Rest Europas noch immer unter der Kontrolle des Regimes steht (zumindest in der deutschen Version – doch dazu später mehr), bauen wir unsere Basis in den berühmten Katakomben der Stadt auf. Wie in „Evas Hammer“ aus dem Vorgänger stocken wir dort unsere Munition auf und planen die nächsten Schritte. Wobei diese zu Beginn noch recht klein ausfallen. Um die Besatzer zu überwältigen, sind wir noch lange nicht stark genug. Wir müssen daher erst einmal „trainieren“, wie es JuJu – die Anführerin des Pariser Untergrunds – möglichst schmeichelhaft formuliert.

Ici, c’est Paris

Im Klartext erwartet uns Folgendes: Wie unsere Gegner haben auch unsere Hauptfiguren ein Level, das durch erledigte Feinde und Aufgaben steigt. Die meisten Story-Missionen sind allerdings erst ab einem bestimmten Rang wirklich spielbar, da wir sonst direkt den Löffel abgeben. Heißt: Es gilt also zunächst einmal, die Stadt zu erkunden und Neben-

Vater und Tochter gemeinsam bei der Jagd. Das Familienidyll hält allerdings nicht sonderlich lange.

Die Katakomben von Paris dienen euch als Operationsbasis. Hier könnt ihr auch Nebenmissionen von NPCs annehmen.

missionen zu erledigen (die uns Figuren innerhalb der Basis anvertrauen), um uns so stetig auf den großen Coup vorzubereiten. Das hat teilweise schon ein wenig Grind-Charakter.

Immerhin sind die vier verschiedenen Stadtteile von Paris, die wir jeweils über die Metro erreichen und dann frei erkunden, recht schön anzuschauen. Klar, die Grafik ist natürlich nicht mit der der PC-, Xbox- oder Playstation-Version vergleichbar. Die Lichteffekte sind beispielsweise nicht perfekt gelungen. Die Texturen wirken teils verwaschen und detailarm. Und gerade auf die Distanz leidet der Titel unter einer gewissen Unschärfe. Die Entwickler von Panic Button haben bei der Switch-Portierung aber dennoch wieder einmal ordentliche Arbeit geleistet.

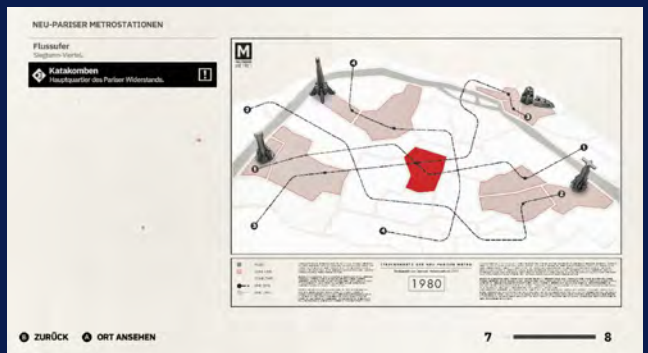
Zudem sind die Aufgaben, die wir in der Stadt erledigen, recht anspruchsvoll. Mal sollen wir bestimmte Zielpersonen beseitigen, mal Informationen beschaffen und mal eine Geisel retten, die dann wiederum einen Schießstand in den Katakomben freischaltet. Viel Tiefgang oder Abwechslung sollte man aber nicht erwarten. Unsere Missionen laufen ab einem gewissen Punkt oft nur noch aufs selbe hinaus. Zudem bekommen wir durch die recht begrenzte Anzahl an Arealen häufig bereits besuchte Kulissen noch einmal zu Gesicht. Schade – besonders, weil die französische Hauptstadt mit ihren charmanten Cafés und Alleen doch eigentlich zu überzeugen weiß und dank der Doppelsprung-Funktion unserer Motorrüstung sogar vertikal erkundet werden kann. Indem wir über Dächer und Balkone klettern, gehen wir Gegnern aus dem Weg, müssen von oben dann allerdings auch feststellen, wie leer die Spielwelt eigentlich ist. Außer Regimesoldaten ist keine Menschenseele unterwegs. Abgesehen von Collectibles und Secrets gibt es kaum Gründe, die Stadt in ihrer Gänze zu erkunden. Zumal die Orientierung ohne eine wirkliche Karte etwas schwerfällt. Wenn wir uns nur mithilfe eines Missionsmarkers zurechtfinden sollen, der nicht mehr als die grobe Richtung und Entfernung unseres Ziels angibt, landen wir öfters mal in einer Sackgasse.

Brüder und Schwestern

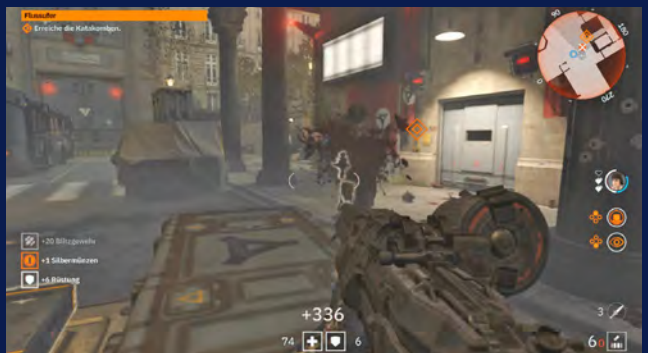
Haben wir auf den Straßen genug Erfahrung gesammelt, nutzen wir diese zur Charakter-Entwicklung. Mit Fertigkeitspunkten und Silbermünzen, die es für Nebenmissionen oder verstreut in der Spielwelt gibt, lassen sich für Jess und Soph Upgrades kaufen. Diese umfassen neue Funktionen für unseren Anzug – wie den aus Wolfenstein 2 bekannten Rammbock –, aber auch zusätzliche Gesundheit, Rüstung oder Ausweichmoves. Sogar sogenannte Schübe lassen sich erwerben. Bei denen handelt es sich um temporäre Booster, die für zehn Minuten unsere Fähigkeiten deutlich verbessern.

Auch unsere Waffen modifizieren wir nun nach Herzenslust. Hatten wir im Vorgänger nur die Wahl aus drei Aufsätzen, stehen uns nun fünf verschiedene Kategorien mit je drei Verbesserungsoptionen zur Verfügung. Zudem leveln wir die insgesamt acht Knarren durch Abschüsse noch einmal separat auf, was uns zusätzliche Schadensboni und jede Menge Möglichkeiten zum Austoben bietet.

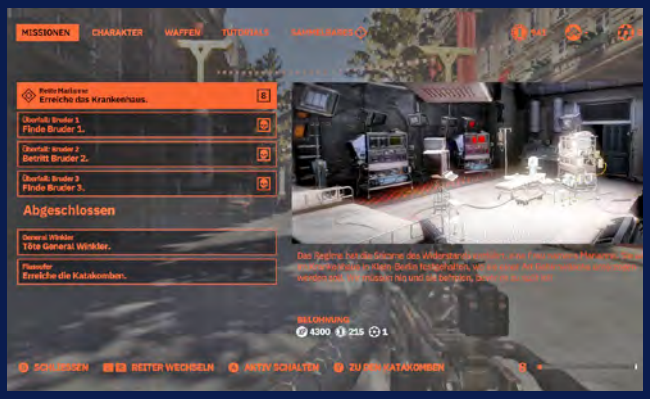
All diese Upgrades werden später auch bitter nötig, wenn wir in den großen Story-Missionen Einrichtungen des Regimes – genannt „Brüder“ – überfallen. Das geht auf zwei Arten: Entweder stur durch die Haustür oder subtil durch den Hintereingang, sofern wir genug Vorarbeit geleistet und beispielweise einen Geheimgang gefunden haben. Ganz gleich, für welchen Ansatz man sich jedoch entscheidet, am Ende läuft es ohnehin so ziemlich auf das Gleiche hinaus: Wir müssen einen Wächter erledigen und einen Computer hacken, gleich viermal. Da die großen Brocken einiges einstecken – man könnte sie auch als Kugelschwämme bezeichnen – kommt hier der Punkt, an dem uns das Spiel zu Boden zwingt. Doch keine Sorge: Die Schwestern können einander wieder auf die Beine helfen und selbst wenn wir verbluten, verlieren wir zunächst einmal eines von drei geteilten Leben. Erst wenn



Die vier Stadtteile von Paris lassen sich schnell und einfach per Metro bereisen. Jedoch bekommt ihr im Spielverlauf dieselben Kulissen gleich mehrmals zu sehen.



Bei der Gewaltdarstellung zeigt sich Wolfenstein: Youngblood nur wenig zimperlich. Während der actiongeladenen Feuergefechte fliegen Blut und Körperteile.



In Wolfenstein: Youngblood erwarten euch circa 30 Missionen, die ihr nach Ende der Hauptstory noch mal in einem höheren Schwierigkeitsgrad angehen könnt.

Egal ob Fähigkeiten, Waffen oder Aussehen – beinahe jeder Aspekt eurer Hauptfigur lässt sich individuell anpassen. Manchmal auch im Austausch gegen Echtgeld.

diese alle verbraucht sind, ist unsere Mission gescheitert und wir müssen von vorne beginnen.

Künstliche „Intelligenz“

Unsere KI-Mitspieler stoßen bei großen Gegnern an ihre Grenzen, da taktische Manöver wie Flankieren mit ihnen einfach nicht möglich sind. Aber auch abseits der Bosse leistet sich unser computergesteuerter Koop-Partner mal den einen oder anderen Aussetzer. Etwa, wenn er uns vor seinen Füßen verbluten lässt und sich lieber alleine mit einem gewaltigen Panzerhund anlegt. Oder wenn wir versuchen, im Team eine Tür zu öffnen, aber erst darauf warten müssen, dass unsere Schwester angedackelt kommt oder – noch besser – plötzlich wie teleportiert neben uns steht. Da kam bei uns die Frage auf, warum man nur Gegner markieren, der KI aber keine Befehle geben kann.

Auch im Online-Koop (für den man zwingend ein Bethesda-Konto braucht) sind wir nicht vor solchen Problemen gefeit. Wenn wir ein offenes Spiel hosten oder per Schnelleinstieg einer fremden Sitzung beitreten, kann es sein, dass wir mit einem wenig kooperativen oder kommunikativen Zeitgenossen zusammengewürfelt werden. Ansonsten funktioniert das Matchmaking aber gut, in der Regel bekommen wir einen ähnlich starken Mitspieler zugeteilt. Zudem werden Charakter- und Waffen-Fortschritt der Sitzung gespeichert. Am meisten Spaß macht Wolfenstein: Youngblood mit einem Freund, den wir als Besitzer der Deluxe Edition per Buddy Pass zum Mitspielen einladen können – ohne Extrakosten.

Die Qual der Wahl

Apropos Extrakosten: In Youngblood erwartet uns diesmal auch ein Ingame-Shop, in dem wir für Echtgeld Goldbarren kaufen können. Mit diesen lassen sich dann beispielsweise neue Helme oder Lackierungen für unsere Motorrüstung erwerben. Die Mikrotransaktionen sind allerdings rein optischer Natur und werden einem nicht aufs Auge gedrückt. Es liegt also im eigenen Ermessen, ob man seine hart verdienten Euros in Kosmetik-Items investieren möchte oder nicht.

Ähnliches gilt für die Frage, zu welcher Version man denn nun am Ende greift. Schließlich wird Wolfenstein: Youngblood erstmals offiziell in zwei Ausführungen in Deutschland verfügbar sein. Neben der deutschen gibt es auch die internationale Fassung, in der wir auf deutsche Sprachausgabe oder Untertitel verzichten müssen. Im Gegenzug wurde dafür jedoch auch keinerlei Weltkriegssymbolik zensiert. Das Spielgefühl bleibt in beiden Fällen jedoch unverändert: Entwickler Machinegames liefert auch mit seinem neuen Titel ein vollkommen verrücktes Action-Feuerwerk ab, das wir nun sogar zu zweit erleben können.

Meckern kann man da eigentlich nur noch wegen der oberflächlichen, nicht einmal zwölf Stunden füllenden Geschichte. Oder der Tatsache, dass selbst Retail-Versionen nur einen Download-Code enthalten. Zudem müssen wir grafisch natürlich ein paar Abstriche hinnehmen. Das Geschehen läuft auf der Switch maximal bei 30 Frames pro Sekunde in jeweils 720p (im TV-Modus) oder 540p (im Handheld-Modus). Aufgrund der dynamischen Auflösung büßt das Spielerlebnis allerdings an Qualität ein, was durch vereinzelte Pop-ins, Tearing in den Zwischensequenzen und Ladezeiten von über 20 Sekunden auch nicht gerade verbessert wird. Nichtsdestotrotz ist das Abenteuer rund um die Blazkowicz-Schwestern aber immer noch ein ordentlicher Vertreter der Wolfenstein-Reihe. Und definitiv einer der besseren Shooter für Nintendos Hybrid-Konsole.

David Benke

Rock 'n' Roll! Durch verschiedene Gesten könnt ihr eurem Koop-Partner unter anderem Rüstungs- und Gesundheitsschübe verpassen.

MEINUNG
David Benke

„Zwar kein Wolfenstein: The New Colossus, aber dennoch unterhaltsam.“

Ein vollwertiges Wolfenstein ist Youngblood nicht. Das war schon von Beginn an klar, schließlich wird der Titel ja auch nicht zum Vollpreis angeboten. Trotzdem lässt mich der Shooter hier und da ein wenig enttäuscht zurück – etwa beim Blick auf das ungenutzte Potenzial der offeneren Spielwelt, die oberflächliche Geschichte oder das abwechslungsarme Missionsdesign. Auch die optischen Defizite waren mir ein Dorn im Auge. Der Titel ballert aber trotzdem noch wie immer. Und jetzt sogar im Doppelpack. Alleine dafür kann man die knapp 30 Euro schon mal ruhig in die Hand nehmen.

Infos

Termin:	26. Juli 2019
Sprache/Text:	Deutsch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Hersteller:	Bethesda Softworks
Entwickler:	Machinegames, Arkane Studios
Preis:	ca. 30 Euro

Pro & Contra

- ✚ Knallharte Action
- ✚ Gelungene Shooter-Mechanik und tolles Trefferfeedback
- ✚ Umfangreiche Charakter- und Waffenanpassung
- ✚ Gut funktionierender Koop-Modus
- ✚ Auch solo spielbar (wenn auch mit Abstrichen)
- ➖ Oberflächliche Story
- ➖ Gezwungen coole, jugendliche Dialoge
- ➖ Teils stupide KI ohne Befehl-Option
- ➖ Leere Open World
- ➖ Keine Karte
- ➖ Einige Gegner halten zu viel aus
- ➖ Repetitives Missionsdesign
- ➖ Detailarmut und verwaschene Texturen

Wertung

6/10

„Ein actionreiches Shooter-Erlebnis mit einigen Grafik- und Gameplay-Defiziten“

DR. MARIO WORLD

Geschicklichkeit Das zweite Mario-Mobile-Game ist da: Dr. Mario World. Wir sind mit dem Smartphone bewaffnet in unsere weißen Kittel geschlüpft und haben uns in den Kampf gegen fiese Viren gewagt. Macht das Spaß?

In der letzten N-ZONE-Ausgabe blickten wir schon recht detailliert auf Nintendos neues Mobile-Game für Gerätschaften mit Android respektive iOS – testen konnten wir Dr. Mario World aufgrund einer leicht verfrühten Abgabe-Deadline aber nicht mehr rechtzeitig. Zwischenzeitlich hatten wir nun aber genug Zeit, uns Marios mobilen Mediziner-Spaß anzuschauen. Und, was taugt er denn nun?

Von Viren und Kapseln

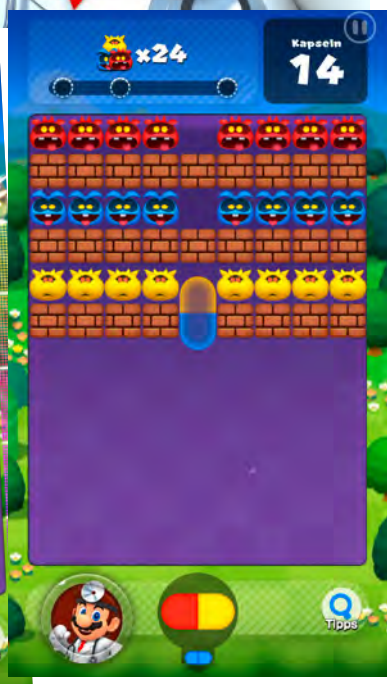
Bei Dr. Mario World, entwickelt von Nintendo in Zusammenarbeit mit Line und NHN, müsst ihr verschiedenfarbige Viren (blau, gelb, rot) mit Medizin-Kapseln beseitigen. Dazu zieht ihr die Kapseln von unten auf das Spielfeld an eine beliebige Stelle. Einmal losgelassen wandert die Kapsel langsam nach oben, ihr könnt sie dann nur noch drehen, aber nicht mehr weiterbewegen. Trifft die Kapsel auf gleichfarbige Viren und bildet so eine Dreierreihe (oder länger), verschwinden die Viren. Die Levels, jeweils ein vorgegebenes Spielfeld mit einer fixen Maximalzahl an Kapseln, unterscheiden sich durch verschiedene Zielvorgaben sowie durch spezielle Items wie Koopa-Panzer und Bomben oder aber auch Hindernisse wie Blöcke. Zeitlich seid ihr nicht begrenzt, die typische Dr.-Mario-Hektik bricht daher nicht aus, zumindest im Singleplayer. Vielmehr geht es strategisch darum, das Spielfeld mit so wenig Kapseln wie möglich von den Viren zu reinigen. Immerhin werdet ihr je nach Leistung mit maximal drei Sternen bewertet. Vor dem Start eines Levels habt ihr die Möglichkeit, nützliche Items zu aktivieren, hierfür werdet ihr aber virtuell zur Kasse gebeten.

Zur Kasse bitte!

Apropos virtuelle Kasse: Diese füllt ihr zunächst einmal mit eurer ganz realen Kasse auf. Dr. Mario World ist kostenlos, baut aber auf Premium-Währung: Diamanten. Von denen benötigt ihr beispielsweise zehn für ein Continue, ebenfalls zehn für fünf neue Herzen (für jeden Versuch benötigt ihr ein Herz; ohne Bezahlung bekommt ihr lediglich alle 30 Minuten ein neues und maximal fünf gleichzeitig), für 60 Minuten unbegrenztes Spielen ohne Einsatz von Herzen werden gar 30 Diamanten fällig. Um das einzuordnen: 20 Diamanten kosten 2,29 Euro. 110 gibt es für 10,99 Euro, das größte Pack mit 1.050 Diamanten kostet stolze 74,99 Euro. Mit der Nicht-Premium-Währung Münzen könnt ihr nur wenige Dinge anstellen, zum Beispiel per Gotcha-Prinzip zufällige neue Spielfiguren freischalten.

Immerhin: Im Online-Multiplayer werden keine Herzen beim Spielen fällig. Hier kommt es dann auch – anders als im Singleplayer – serientypisch mehr auf die schnelle Reaktion als auf Strategie an, außerdem könnt ihr online euren Fortschritt im Ein-

Mit Koopa-Panzern beseitigt ihr eine ganze vertikale Reihe auf einen Schlag.



Eure Aufgabe in Dr. Mario World: mithilfe passender Kapseln die bunten Viren (rot, blau, gelb) zerstören.

zelspieler-Modus sowie den Online-Rang vergleichen.

Die Technik: solide

Technisch ist Dr. Mario World genau das, was man von einem Mobile-Game aus dem Hause Nintendo erwarten kann: hübsch, funktional, beim User-Interface mitunter etwas langsam, aber dafür durchaus charmant. Grafisch kein neuer Meilenstein, aber das Game soll natürlich nicht nur auf den Flaggschiff-Smartphones, die vierstellige Eurobeträge kosten, laufen, sondern auch auf Mittelklasse- sowie Einsteiger-Geräten. Die Steuerung funktioniert problemlos, das liegt in der Natur der Sache: Dr. Mario ist für die Touchscreen-Steuerung ganz grundsätzlich gut geeignet, deutlich besser als beispielsweise ein Rennspiel. Die Musik ist wie üblich knuffig, atmosphärisch und passt zum Spiel.

Typisches Mobile-Game

Dr. Mario World ist ein typisches Mobile-Game, nur halt mit Nintendo-Marke beziehungsweise -Franchise. Schade eigentlich, denn wo Super Mario Run noch aus der Masse an Mobile-Games hervorstach, indem es sich dem Mainstream beispielsweise bei der Monetarisierung widersetzte, schwimmt Nintendo im Jahr 2019 mit Games für Android und iOS einfach nur noch mit dem Strom. Aus unternehmerischer Sicht verständlich, hat doch beispielsweise Fire Emblem Heroes gezeigt, dass auf diese Weise deutlich mehr Geld zu machen ist als mit dem Einmalkauf (wie bei Super Mario Run). Für den geneigten Nintendo-Fan mit Spaß an Mobile-Games heißt das allerdings, dass die goldenen Zeiten vorbei sind, sofern er nicht bereit ist, möglicherweise tief in die Tasche zu greifen für die Premiumwährung oder ständig auf neue Herzen zum Spielen zu warten. Das alles macht Dr. Mario World nicht zu einem per se schlechten Spiel, im Gegenteil, Nintendo hat die Serie sinnvoll und sauber auf Touchscreen-Geräte gebracht und dabei die Besonderheiten der Plattform berücksichtigt, was mit Blick auf so manche Konkurrenz wirklich keine Selbstverständlichkeit ist; jedoch ist das Game einfach ohne den ausschweifenden Einsatz von Geld nur schwer spielbar und damit dann halt am Ende doch irgendwie nur mittelmäßig.

Johannes Gehrling

Der nachdenkliche Blick ist kein Zufall: Was Dr. Mario wohl selbst von seinem neuen Spiel denkt?

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Ich habe mir mehr erhofft. Vorbei sind die goldenen Nintendo-Mobile-Zeiten."

Was soll ich sagen? Natürlich habe ich mir mehr von Dr. Mario World erhofft. Nach der Vorstellung von Super Mario Run im Herbst 2016 war ich noch reichlich enttäuscht von der damals temporären iOS-Exklusivität, die dazu führte, dass ich als Android-Nutzer einige Monate länger auf das Game warten musste. Zum Release im März 2017 habe ich dann sofort zugeschlagen und über zwei, drei Wochen jeden Tag mindestens ein bis zwei Stunden gespielt, mitunter sogar noch länger. Und heute? Dr. Mario World habe ich jetzt zu Test-Zwecken logischerweise gespielt, aber noch mal werde ich das Spiel wohl nicht anfassen. Zu sehr ist das Gameplay um die aggressive Monetarisierung herum aufgebaut. Wirklich schade, denn das nervt enorm. Als Mobile-Game mit Einmalkauf wäre Dr. Mario World um Welten besser.

Items müsst ihr vor dem Spielbeginn auswählen. Das kostet teils auch Diamanten.

Die Preise für die Diamanten sind happig – und Dr. Mario World ist damit potenziell ein teurer Spielspaß.

Ein bisschen Story gibt es auch. Die ist aber genauso flach wie bei den 2D-Mario-Hauptspielen.

Infos

Termin:	10. Juli 2019
Sprache/Text:	-/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo/Line/NHN
Betriebssystem:	Android (ab Vers. 4.4), iOS (ab Vers. 11.0)
Bezahlmodell:	Free2Play mit In-App-Käufen (2,29 Euro bis 74,99 Euro)

Pro & Contra

- ✚ Schöne Umsetzung für Mobile
- ✚ Kurzer Spielspaß für zwischendurch
- ✚ Motivation durch freischaltbare Inhalte
- ✚ Viele Levels, neue per Updates
- ➖ Nerviges Herzen-System
- ➖ Hohe Preise für Diamanten
- ➖ Etwas langsames Gameplay

Wertung

6/10

„Ein im Grunde schönes Mobile-Game, das unter seiner eigenen Monetarisierung leidet."

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3
THE BLACK ORDER

Action-Rollenspiel Thanos greift nach den Infinity-Steinen und nur die größten Helden können ihn stoppen. Das haben wir zwar letztens erst im Kino gesehen, macht aber auch als Spiel viel Spaß!

Klammert man die Lego-Spiele mal aus, waren die Marvel-Helden auf der Switch bislang ziemlich inaktiv. Spider-Man schwingt sich durch ein exklusives PS4-Abenteuer und auch das neue Avengers-Spiel von Square Enix ist bislang nicht für Nintendos Hybridkonsole angekündigt. Es wird also Zeit für ein eigenes Spiel mit den größten Helden des Marvel-Multiversums! Dafür sicherte sich Big N die Rechte am Ultimate-Alliance-Franchise, welches früher von Activision vertrieben wurde. Am grundsätzlichen Spielprinzip der ersten beiden Teile, die 2006 und 2009 erschienen sind, hat sich nicht viel geändert. The Black Order ist ebenfalls ein Hack&Slay-Action-RPG mit vielen spielbaren Charakteren. Dennoch wurde ein wenig umstrukturiert. Obwohl The Black Order offiziell der dritte Teil der Reihe ist, handelt es sich eigentlich um einen Reboot der Serie, denn die Handlung spielt in einem anderen Universum, in dem die Geschehnisse der ersten beiden Teile nicht stattgefunden haben. Zudem wurde Part 3 nicht mehr von Raven Software respektive Vicarious Visions entwickelt, sondern von den Ninja-Gaiden-Machern Team Ninja unter Koei Tecmo. Fans der ersten beiden Teile brauchen sich jedoch keine Sorgen zu machen, denn Team Ninja setzt das Spielprinzip klasse um und fängt den Charme des Multiversums so hervorragend ein, dass sowohl Kenner der Reihe und der Comics als auch durch die Kinofilme neu gewonnene Marvel-Fans voll auf ihre Kosten kommen.

Bei den Team-Angriffen kombiniert ihr eure Attacken mit denen eines Kollegen. Hier arbeiten gerade Iron Man und Donnergott Thor zusammen.

Kampf um die Steine

Die Geschichte von Ultimate Alliance 3 beginnt mit den Guardians of the Galaxy. Das Team um Peter Quill kommt gerade von einer Mission, die mächtig in die Hose ging, weil Rocket Raccoon seine haarigen Langfinger nicht bei sich lassen konnte. Während sich die Guardians lautstark (und verdammt lustig) streiten, stoßen sie auf ein verlassenes Raumschiff, in dem sich ihnen nicht nur Gamoras Schwester Nebula entgegenstellt, sondern wo sie auch auf Ronan, den Ankläger, treffen, der alle sechs Infinity-Steine gesammelt hat und nun die Weltherrschaft an sich reißen will. Die Guardians können Ronan zwar besiegen, doch die titelgebende Black Order, die loyalsten und fähigsten Krieger von Thanos, taucht auf. Die Black Order möchte natürlich die Infinity-Steine zu ihrem Herren brin-

gen und ein Kampf bricht los. In dem Trubel kann Star-Lord zwar den Raumstein ergattern, doch dadurch werden nicht nur die Guardians, sondern auch sämtliche Infinity-Steine auf die Erde teleportiert. Während die Guardians im Raft-Gefängnis landen, werden die Steine über verschiedene Orte verstreut. Somit wird die Erde natürlich zum Ziel von Thanos und seiner Black Order. Nun liegt es an den Helden, unsere Zivilisation zu verteidigen und die Steine zu finden, bevor der violette Fiesling und seine Schergen die Herrschaft über das Multiversum an sich reißen können.

Doch diese Aufgabe müssen die Guardians nicht alleine erledigen. Über 30 spielbare Marvel-Helden und Antihelden werden im Spielverlauf freigeschaltet und dürfen gegen Thanos ins Feld ziehen. Schon ziemlich zu Anfang trefft ihr beispielsweise auf Spider-Man, Iron Man, den Hulk, Captain America und Thor. Später gesellen sich auch noch so illustre Gesellen wie Deadpool, Ghost Rider oder Venom hinzu. Die Chancen stehen verdammt gut, dass fast jeder mit seinem Lieblingscharakter spielen kann. Sollte dieser doch nicht zur Wahl stehen, ist es sehr wahrscheinlich, dass diese Figur zumindest als NPC einen kurzen Auftritt hat. Überhaupt steht Fanservice in Ultimate Alliance 3 an erster Stelle. Helden und Schurken (nicht nur Thanos will sich die Infinity-Steine unter den Nagel reißen) werden gleichermaßen cool inszeniert, dürfen Sprüche klopfen und verhalten sich so, wie man es von ihnen erwartet. Obwohl The Black Order ab 12 Jahren freigegeben ist, kommen selbst Charaktere, die für volljähriges Publikum konzipiert wurden, gut zur Geltung. Wolverine veranstaltet kein Blutbad, ist aber trotzdem ein wilder Zeitgenosse. Deadpool hackt zwar keine Gliedmaßen ab und erzählt keine Genital-Witze, doch er ist herrlich albern und die Pointen seiner Sprüche sind dennoch härter als beispielsweise die von Saubermann Captain America. Die Charaktere werden allgemein ziemlich gut eingefangen, obwohl einige Figuren im Verlaufe der Story mehr im Fokus stehen als andere.

Doch nicht nur die Darstellung der Charaktere, sondern auch die Orte, an die man im Verlauf des Spiels gelangt, dürften Fans der Comics und Filme verzücken. Unter anderem verschlägt es euch in den Avengers Tower, die dunkle Dimension oder das japanische Anwesen des Kingpin. Die Umgebungsgrafik ist zwar recht karg, doch die Levels sind dennoch schön sowie passend gestaltet und werden oftmals toll in Szene gesetzt. Wenn man beispielsweise mit der Heldengruppe über die Regenbogenbrücke läuft und sich vor einem die Prachtbauten Asgards erstrecken, geht einem als Fan das Herz auf.

Vier Helden müsst ihr sein

Das Spielprinzip von Ultimate Alliance 3 ist recht simpel. Aus den zur Verfügung stehenden Helden stellt ihr euch einen Viertrupp zusammen und zieht in die Schlacht. Der Titel kann dabei sowohl lokal als auch online im Koop-Modus oder auch solo gespielt werden. Sind nicht sämtliche Helden an Mitspieler verteilt, dürft ihr per Digi-Kreuz die einzelnen Helden anwählen und sie dann kontrollieren. Jede Spielfigur hat dabei natürlich individuelle Vor- und Nachteile. Spider-Man ist beispielsweise überaus agil, kann dafür aber nicht besonders viele Treffer einstecken, bevor er zu Boden geht und von einem Team-Mitglied wiederbelebt werden muss. Daher empfiehlt es sich, mit der

Grafisch ist der Titel nicht überwältigend, bietet mit toll inszenierten Momenten wie diesem Bosskampf jedoch immer wieder auch was fürs Auge.

freundlichen Spinne aus der Nachbarschaft stets in Bewegung zu bleiben, über die Gegner zu schwingen und sie mit Netzen zu beschießen. Der Hulk hingegen teilt mächtig aus und kann auch ordentlich einstecken, ist aber relativ unbeweglich und muss für seine Attacken in den Nahkampf gehen. Dadurch steht er natürlich auch oft mitten in der Schusslinie der Spezialattacken der Fieslinge. Das Feld der Helden-Allianz ist gut durchgemischt aus Nahkämpfern und Fernkämpfern, die sich alle in der Spielweise ein wenig unterscheiden, sodass man sein Team genau so auswählen kann, wie man am besten zurechtkommt. Zudem gibt es auch einzelne Boni für die Teams. Kämpft ihr mit den Avengers, bekommt ihr sowohl einen Avengers-Bonus als auch einen Schlaue-Köpfe-Bonus, da Tony Stark und Bruce Banner im Team sind. Dadurch werden Stärke und Können der Kämpfer etwas gesteigert. Entscheidet ihr euch hingegen für ein Spinnen-Team bestehend aus dem klassischen Spider-Man, Miles Morales, Spider-Gwen und Venom, gibt es dafür auch einen extra Bonus. Doch auch wenn ihr euch nicht auf bestehende Teams aus dem Marvel-Universum festlegt und die Team-Mitglieder wild durchmischt, bekommt ihr verschiedene Boosts. Die Boni sind auch nicht so stark ausgeprägt, ihr könnt das Spiel mit jeder Zusammenstellung durchspielen.

Die Story ist zwar nett präsentiert und bietet viel Fanservice, aber letztendlich dient sie eben auch nur dazu, euch in den Kampf zu schicken. Dementsprechend prügelt ihr euch eigentlich die ganze Zeit durch Handlanger-Horden oder tretet in einem der vielen und teils richtig cool inszenierten Bosskämpfe an. Hierfür besitzt jeder Charakter eine schnelle und

Ultimate Alliance 3 bietet viel Fan-Service. Über die Regenbogenbrücke nach Asgard zu schreiten ist schon verdammt cool.

Die zahlreichen Bosskämpfe machen am meisten Spaß. Die Fights sind oftmals auch richtig cool inszeniert.

eine starke Attacke. Die Angriffe können natürlich kombiniert werden und sind somit durchschlagskräftiger. Zudem könnt ihr mit der linken Schultertaste blocken und ausweichen, was vor allem in Bosskämpfen extrem wichtig ist, da euch die Fieslinge dort mit allerlei Bomben bewerfen, euch mit Strahlen beschießen oder in giftigen Nebel einhüllen wollen. Haltet ihr hingegen ZR gedrückt, öffnet sich ein kleines Menü für Team-Attacken. Zum Auslösen dieser Manöver muss die EP-Leiste von zumindest zwei Charakteren, die sich in den entsprechenden Elementen ergänzen, dementsprechend gefüllt sein. Löst ihr eine solche Attacke aus, könnt ihr damit natürlich leichter die Betäubungs- und Gesundheitsleiste der Gegner runterkloppen. So schleudert Thor beispielsweise einen gezielten Blitzstrahl auf den Fiesling, während Iron Man neben ihm rundum Strahlen verschießt. Die EP-Leiste füllt sich langsam selbst auf, dieser Vorgang kann aber auch beschleunigt werden, indem ihr blaue Orbs einsammelt. Rote Orbs hingegen füllen die Gesundheit der Kämpfer wieder auf. Diese wird aber ohnehin an den Shield-Checkpoints wiederhergestellt, wo auch automatisch abgespeichert wird, ihr die Team-Zusammenstellung ändern oder auch die Skills der Helden verbessern könnt.

Bessere Helden

So wild die Kloppereien auch zunächst aussehen, es steckt durchaus ein wenig Taktik dahinter und man sollte darauf achten, das Team sinnvoll zu verbessern. In den Kämpfen verdienen die Helden nämlich Erfahrungspunkte und steigen im Level auf. Dadurch werden nicht nur verschiedene Attribute erhöht, sondern eben auch weitere Team-Attacken freigeschaltet, die sich aufwerten lassen. Später dürft ihr zudem sogenannte Iso-Kristalle einsetzen, die Stärke, Vitalität, Zähigkeit oder Können verbessern. Auch dafür schaltet ihr beim Aufsteigen neue Slots frei. Zudem können die einzelnen Kristalle auch aufgewertet und kombiniert werden. Neben Erfahrungspunkten erhaltet ihr außerdem Credits und Stärkungspunkte, die ihr unter dem Menüpunkt „Allianz stärken“ einsetzt. In dem Raster sind einzelne Attributspunkte für Vitalität, Stärke etc. gesetzt, die ihr mit Credits und SP kauft. Zudem gibt es auch noch gesonderte Raster dafür. Kauft ihr beispielsweise viele Vitalitätspunkte, schaltet ihr ein eigenes Vitalitätsraster mit neuen entsprechenden Feldern frei. Sowohl das Stärken der Allianz als auch der Einsatz der Iso-Kristalle werden im Spiel allerdings recht schlecht erklärt, sodass ihr vermutlich ein wenig ausprobieren müsst, bevor ihr den Dreh raus habt. Glücklicherweise ist Ultimate Alliance 3 so gnädig, dass ihr euch eigentlich nicht verskillen könnt.

Ab und zu müssen die Helden auch ein paar kleinere Rätsel meistern. Diese sind allerdings so simpel, dass man sie eigentlich nicht im Spiel gebraucht hätte.

Level-Aufstiege und sinnvolle Verbesserungen sind in The Black Order durchaus wichtig, da das Spiel auch auf dem normalen von anfangs zwei Schwierigkeitsgraden („Schwer“ wird nach dem Durchspielen erst freigeschaltet) später ordentlich anzieht. Die teils haushohen Bosse beschießen euch mit allem, was sie haben, und lassen zudem meistens noch normale Gegner erscheinen. Das ist zwar teilweise durchaus anstrengend, macht aber verdammt viel Spaß, wenn man sich ein passendes Team zusammengestellt hat, mit dem man eine Dynamik entwickelt. Dies ist auch nötig, denn es leveln immer nur die Charaktere, die auch gespielt werden. Habt ihr beispielsweise seit dem Tutorial nicht mehr mit den Guardians gespielt, dümpeln diese so auf Level 8 herum und sind somit im letzten Drittel sicherlich keine Alternative mehr für euren Level-38-Black-Panther. Ständiges Figurenwechseln ist also nicht besonders sinnvoll. Man sollte sich nach dem Ausprobieren eines Charakters recht zügig festlegen, ob man auch wirklich mit diesem weiterspielen möchte. Allerdings ist das Spiel so fair, dass Figuren, die zur Allianz neu dazustoßen, etwa den gleichen Level (eher darüber) haben wie das bestehende Vierer-Team, sodass sie nicht erst aufgelevelt werden müssen, sondern direkt eine schlagkräftige Unterstützung sind.

Man kann es natürlich doof finden, dass nicht alle Figuren ständig mitleveln, aber es macht eben auch den Reiz aus, die etwa 12 bis 15 Stunden dauernde Kampagne noch mal mit einem anderen Team durchzuspielen. Statt Loot-Spirale setzt Ultimate Alliance 3 voll auf süchtig machenden Fanservice. Es werden einem so viele Teams und Charaktere an die Hand gegeben, dass man als Marvel-Nerd mit verschiedenen Zusammensetzungen das Spiel mehrmals durchspielt. Wer einfach nur ein bisschen Superhelden-Action will, wird nach dem Beenden der Kampagne sicherlich nicht sofort einen erneuten Durchgang starten, doch wenn man sich im Marvel-Kosmos daheim fühlt, funktioniert das Konzept des Spiels tatsächlich gut. Nachdem wir The Black Order mit unserem Team bestehend aus Wolverine, Deadpool, Spider-Man und Storm für den Test durchgespielt hatten, starteten wir quasi sofort erneut, um diesmal mit den klassischen Avengers Thanos zu bezwingen, nur um bei diesem zweiten Durchgang Lust darauf zu kriegen, das Spiel auch noch

mal als reines Spinnen-Team, mit den Defenders und den X-Men durchzuzocken.

Technik-Probleme

So viel Spaß die launige Superhelden-Schlägerei aber auch macht, Ultimate Alliance 3 hat ein paar Macken, die selbst Matt Murdock ohne Superkräfte nicht übersehen könnte. So sind die Wege zu den Arenen oftmals ein wenig langweilig, die Umgebungen nicht sonderlich detailliert und nur nur bei manchen Bossen ist wirklich ein bisschen taktisches Vorgehen nötig. In sehr vielen Fällen muss man einfach nur den Angriffen ausweichen und so lange draufkloppen, bis der Fiesling in den Staub fällt. Hier wäre definitiv mehr drin gewesen, was das Spiel an anderen Stellen auch unter Beweis stellt. So müsst ihr den Sandman beispielsweise erst vereisen, bevor ihr ihn angreifen könnt. An anderer Stelle kämpfen im Hintergrund der riesige Ant-Man und Ultimo gegeneinander, während ihr quasi in Ameisengröße Ultrons Handlanger erledigt. Letzteres ist spielerisch auch nicht super anspruchsvoll, aber die Inszenierung ist einfach cool.

Zudem wird der Titel teilweise von kleineren Rucklern geplagt. Gerade in den späteren Bosskämpfen, wo etliche Gegner herumwuseln, Projektile herumfliegen und Spezialattacken eingesetzt werden, geht die Framerate in die Knie. Setzt ihr dann noch die super starken EX-Angriffe eurer Helden ein, welche auch miteinander verbunden werden können, startet ein echtes Effektgewitter mit auffälligen Rucklern. Apropos Effektgewitter: Teilweise fällt es schwer, die Übersicht zu behalten, da die Kamera entweder von hinten oder schräg oben herauszoomt. Gerade zu Anfang verloren wir unsere Spielfigur deshalb oft aus den Augen. Überhaupt ist die Kamera manchmal ziemlich nervig. Gerade im lokalen Koop-Modus war sie oftmals mit der Aufgabe überfordert, auf wen sie sich konzentrieren soll. Der Day-One-Patch hat hier glücklicherweise einige der Mängel behoben. Vor den gelegentlichen Rucklern und Kamera-Spinnern sollte man allerdings auch nicht zu große Angst haben. Die Stellen, an denen diese Probleme auftreten, sind zwar nervig, aber auch ohne Patch konnten wir Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order problemlos durchspielen und hatten dabei jede Menge Spaß. Wer Bock auf ein wenig Superhelden-Action hat, bekommt mit dem Titel ein schön präsentiertes und kurzweiliges Prügelspiel mit RPG-Elementen. Wer sich selbst als Marvel-Fan bezeichnet, wird trotz der technischen Problemchen im siebten Himmel schweben. Präsentation, Humor und Fan-Service allgemein sind einfach klasse.

Christian Dörre

Die verschiedenen Helden spielen sich teilweise sehr unterschiedlich. Als Spider-Man sollte man beispielsweise besser nicht in den Nahkampf gehen.

Gerade im Koop-Modus geht durchaus schon mal die Übersicht flöten, wenn viele Effekte auf dem Bildschirm sind.

MEINUNG
Christian Dörre

„The Black Order ist nicht fehlerfrei, aber trotzdem ein super Helden-Spaß!“

Kamera und Ruckler haben mich an manchen Stellen genervt und ein paar Abschnitte haben sich meiner Meinung nach auch zu lang hingezogen, dennoch hat mich Ultimate Alliance 3 begeistert. Ich mag die Comics und die Filme und war dementsprechend sofort in der Suchtspirale gefangen. So viele verschiedene Charaktere, so viele bekannte Orte, so viele Bosskämpfe gegen die größten Fieslinge, die es gibt – hach, da kommt man ins Schwärmen! Die Story mag nur Mittel zum Zweck sein, doch die Inszenierung ist wirklich klasse und es wird so viel Fanservice geboten wie in wenigen anderen Spielen. Zudem machen die andauernden Kämpfe ebenfalls Spaß, wenn man herausgefunden hat, wie man seine ausgewählten Figuren richtig einsetzt und sinnvoll verbessert. Ich befinde mich bereits am Ende meines zweiten Durchgangs und werde den Titel sicherlich – trotz seiner Makel – noch öfter auf meiner Switch mit anderen Teams durchspielen.

Infos

Termin:	19. Juli 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Koei Tecmo/Team Ninja
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Grandioser Fanservice
- ✚ Tolle Inszenierung
- ✚ Riesige Charakterauswahl
- ✚ Simples, aber spaßiges Kampfsystem
- ✚ Viele Bosskämpfe
- ✚ Guter Humor
- ✚ Schöne Charaktermodelle und Animationen
- ✚ Netter Comic-Look
- ✖ Kristalle und Skill-Raster schlecht erklärt
- ✖ Teils inkonstante Framerate
- ✖ Kamera manchmal etwas störrisch
- ✖ In Bosskämpfen nur selten taktisches Vorgehen nötig
- ✖ Umgebungen teils etwas undetailliert

Wertung

8/10

„Spaßige Superhelden-Sause mit kleineren Technik-Schwächen.“

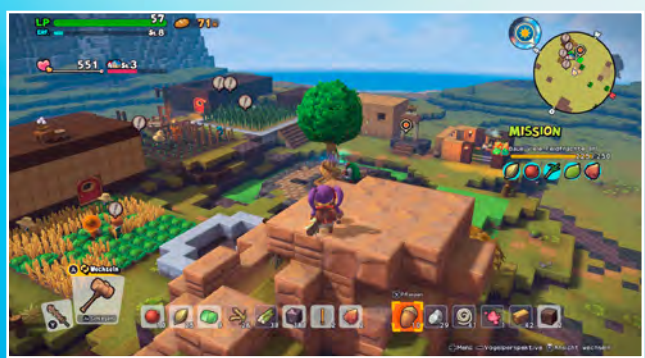
Switch

Rollenspiel Die Dragon-Quest-Builders-Reihe geht in die zweite Runde. Kann die Fortsetzung des Sandbox-Rollenspiels überzeugen?

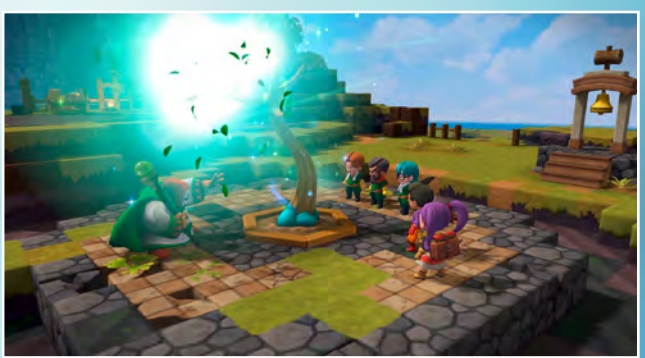
Dragon Quest Builders 2 ist der nächste Teil der Builders-Reihe. Das Spiel im charmanten Dragon-Quest-Anime-Look sorgte letztes Jahr mit seiner Sandbox-Umgebung im Zusammenspiel mit der klassischen DQ-Formel für Begeisterung unter Fans. Ob der Nachfolger erfolgreich in die Fußstapfen seines beliebten Vorgängers treten kann, erfahrt ihr bei uns im Test.

Wir sind ein Erbauer

Ein Erbauer zu sein, bedeutet in Dragon Quest Builders 2 harte Arbeit. Dabei sind wir eigentlich nur ein Erbauerlehrling, denn bevor wir unsere Ausbildung beginnen konnten, wurden wir von den Kindern Hargons auf ein Schiff entführt. Diese sogenannten Kinder sind die Überbleibsel von Hargons Armee, welche vor einiger Zeit von einem anderen Helden besiegt wurde. Unser erschaffendes Selbst ist das genaue Gegenteil der zerstörungswütigen Kidnapper, das hindert diese jedoch nicht daran, uns Aufgaben auf übliche Tutorial-Art zu stellen. Zu unserem Unglück – oder Glück – fällt unser schwimmendes Gefängnis bald einem Sturm zum Opfer. Nach der Opening-Sequenz finden



Während des Spielverlaufs wachsen unsere unterschiedlichen Sandbox-Siedlungen zu ungeahnten Größen heran – etwas Fleiß vorausgesetzt!



Wenn wir die verschiedenen Aufgaben, die uns als Landwirt gestellt werden, meistern, wird das Gottesgewächs zu alter Pracht heranwachsen.

Mithilfe von Schildern können wir unsere Behausungen an verschiedene Dorfbewohner zuweisen. Wir entscheiden also, wer wo wohnt.

Mehr als einen Topf und einen Handtuchhalter brauchen unsere NPCs nicht, um sich auf einer Toilette wohlzufühlen. Und das ist auch ein Bedürfnis!

wir uns an einem nur scheinbar verlassenen Strand wieder. Bald schon macht eine wütende Stimme auf sich aufmerksam. Diese gehört zu einem jungen Mann namens Malroth (Kennern des ersten Teiles sollte dieser Name ein Begriff sein), welcher in alter Storytelling-Manier an Amnesie leidet. Eine kurze Plauderei später schließt er sich uns an und wir beschließen, gemeinsam die Insel zu erkunden. Weiter nördlich am Strand entdecken wir noch einen Überlebenden: Das Mädchen hört auf den Namen Lulu und nachdem wir ihr klarmachen konnten, dass wir keine Piraten sind, überschüttet sie uns mit Aufgaben, um ihren Aufenthalt auf der Insel erträglicher zu gestalten. Einen Raum, ein Bett und etwas zu essen möchte sie haben. Gesagt, getan. Für eine Behausung benötigen wir lediglich zwei Block hohe Wände und eine Tür. Das Bett stellen wir aus etwas trockenem Gras her und für Verpflegung gehen wir auf Muscheljagd. Dies alles hilft uns, so versichert uns Lulu, ein Meistererbauer zu werden. Am nächsten Tag erhalten wir dann von unserem persönlichen Inselgeist einen Hammer, mit dem wir Blöcke zerstören können. Die Sandbox steht uns nun also zur Verfügung. Doch Dragon Quest Builders 2 ist ja auch noch ein Rollenspiel und unsere Aufgabe lautet nun, unser Eiland des Erwachens wieder aufzubauen. Das schaffen wir mit unseren derzeitigen Fähigkeiten jedoch noch lange nicht! Also schmieden wir den Plan, andere Orte zu bereisen, um die Tücken des Insel-Managements zu meistern und nebenbei vielleicht auch neue Freunde zu finden. Mit dem hier ankernden Schiff segeln wir zunächst auf die Insel Grünfeld, um mehr über Landwirtschaft zu erfahren. Von dem grünen Paradies fehlt bei unserer Ankunft jedoch jede Spur: Die Erde ist vermodert und nicht eine Grünfläche scheint mehr übrig zu sein. So nützt uns dieser Ort natürlich wenig und wir beschließen, zusammen mit den restlichen Einwohnern einen alten Bauernhof zu restaurieren. Die Story ist insgesamt zwar etwas austauschbar und langweilig, doch ab diesem Moment fängt die Sandbox an zu punkten. Nun bauen wir für die Dorfbewohner, welche im Verlauf unserer Zeit auf Grünfeld zu einer immer größeren Bevölkerungszahl anwachsen, Behausungen, Küchen, Badehäuser und sogar eine Toilette, damit für alle Bedürfnisse gesorgt ist.

Die Sandbox und wir

Nun beginnt auch der wirklich spannende Teil von Dragon Quest Builders 2. Wir sammeln Materialien, um diese an unserer Werkbank weiterzuverarbeiten, und kümmern uns um die Anliegen unserer Dorfbewohner. Dabei werden wir immer von Malroth begleitet: Wie ein getreuer Gefährte hilft er uns sowohl bei Gefechten gegen Monster als auch beim Zerschlagen von Bäumen, Steinen und allem anderen, was wir so einsammeln wollen. Für unsere Bauern stellen wir Unterkünfte her oder erfüllen für sie spezifische Aufgaben. So möchte die Soldatin Bibi, die wir vor einiger Zeit in einer ramponierten Windmühle gefunden haben, ein Badehaus. Hierfür besitzen wir einen Bauplan, welchen wir beliebig auf dem Boden platzieren können. In unserem Crafting-Menü wird uns angezeigt, welche Materialien wir für unser Vorhaben benötigen. Sollte uns das Bauen nach

Auch außerhalb von Bosskämpfen ist unser Zuhause nicht vor Monsterangriffen sicher.

Durch einfaches Manipulieren der Umgebung (etwa durch Turmbau) erreichen wir die überall versteckten Schatztruhen ohne größere Mühen.

Als Teil der Handlung werden wir immer wieder mit Gegnerhorden konfrontiert. Doch helfen auch die Dorfbewohner dabei, ihre Heimat zu verteidigen.

Lösen wir einen der zahlreichen Rätselschreine, werden wir mit Münzen entlohnt, welche wir später gegen Belohnungen eintauschen können.

Plan nicht so liegen, bietet das Spiel aber auch genug Möglichkeiten, um der Kreativität freien Lauf zu lassen. Sobald ein Konstrukt vier Wände besitzt, die jeweils zwei Blöcke hoch sind, wird es vom Spiel als Raum betitelt. Fügen wir nun bestimmte Dekorationsgegenstände hinzu, verändert sich sowohl die Bezeichnung als auch der Umgang der NPCs mit ihm. Stellen wir beispielsweise einen Handtuchhalter und einen Topf in ein kleines Zimmer, fungiert dieses von nun an als Toilette und unsere Anhänger stehen Schlange. Wo Minecraft eher auf Einfallsreichtum setzt, nimmt uns Dragon Quest Builders 2 – manchmal zu sehr – an die Hand und gibt uns fertige Gegenstände, mit denen wir in der kontrollierten Sandbox Spaß haben können. Sorgen wir dafür, dass es unserer Gefolgschaft nicht an Essen oder Beschäftigung mangelt, lassen sie vor Glück Herzen fallen. In Sachen Umfang und Komplexität kommt das Bauernhof-Management aber nicht ansatzweise an Spiele wie Stardew Valley heran und die NPCs glänzen nicht gerade mit viel Persönlichkeit.

Haben wir genug Herzen gesammelt, können wir unsere Siedlung aufwerten, wodurch wir neue Menschen für unser Dorf gewinnen, aber auch neue Baupläne freischalten, um dieses noch schöner zu gestalten. Da unser Heim Teil einer offenen Welt ist, kommt es auch außerhalb von Events dazu, dass wir von Monstern angegriffen werden. Wenn wir jedoch mit dem Bauen eines neuen Schuppens zu beschäftigt sind, kann sich unser Gefolge sehr wohl selbst verteidigen. Zudem verwandeln sich die Gefechte bereits nach kurzer Zeit in stupides Button-Mashing. Mit jeder Waffe, die wir herstellen, können wir die Bewohner ausrüsten, sodass sie für einen Kampf gewappnet sind. Dies ist vor allem nachts hilfreich, da dort besonders gefährliche Monster auftauchen, für die wir jede Hilfe gut gebrauchen können. Auch bei Bauplänen greift uns die KI unter die Arme, sofern wir eine Truhe mit den passenden Materialien in der Umgebung stehen haben. Wenn wir nicht mit Bauen oder dem Bekämpfen der Kinder Hargons beschäftigt sind, lohnt sich auch das Erkunden der Ortschaften. Überall liegen kleine Rätselschreine versteckt, für deren Lösung wir mit Münzen entlohnt werden, welche wir gegen diverse Belohnungen eintauschen können. Zusätzlich gibt es ein Schnellreisesystem im Spiel, welches wir jedoch erst durch das Bereisen der verschiedenen Areale freischalten. Aufgrund der Größe unserer Spielwelt ist dies ein willkommenes Feature! Einzig das Hungersystem, welches uns zwingt, etwa alle zehn Minuten etwas zu essen, reißt uns oft aus den spaßigeren Bau-Elementen des Spiels heraus. Unsere Bauwerke teilen wir mithilfe einer Anschlagtafel mit der Welt und sehen uns im Gegenzug die Kreationen von talentierteren Usern an. Ein Online-Koop, in welchem wir mit bis

Eine Vogelscheuche markiert das Gebiet um sie herum als Feld und unsere Bauern beginnen sofort mit dem Pflügen.

Die verschiedenen Baupläne geben uns genaue Angaben, welche Materialien wir benötigen, um ein Bauprojekt abzuschließen.

Ist ein Kämpfer mal in der Schlacht bewusstlos geworden, können wir seinen Heilprozess beschleunigen, wenn wir ihn in ein Bett quartieren und ausruhen lassen.

Die unterschiedlichen, oft recht simplen Missionen in Dragon Quest Builders 2 geben uns immer ein klares Ziel, auf welches wir hinarbeiten können.

zu drei Spielern auf unseren Inseln gemeinsam bauen können, ist auch mit von der Partie. Ein Offline-Mehrspielerpart ist hingegen nicht vorhanden.

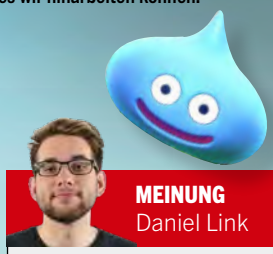
Toller Zeitvertreib, der einige Wünsche offen lässt

Die Kampagne ist im manchmal etwas eintönig, wir spielen sie vor allem, um neue Baupläne für unsere Insel zu erlangen. Beim Bauen können wir zwischen einer Ego- und einer Third-Person-Perspektive wechseln, welche beide jedoch mitunter für Probleme bei der Arbeit sorgen. Dazu tut die Kamera nicht immer das, was sie soll – meistens dann, wenn wir uns in einem Raum mit Decke befinden. So zoomt sie zwar auf unseren Charakter, vergisst jedoch im Nachhinein oft, auch wieder herauszufahren. Die Steuerung fühlt sich recht klobig an, ist jedoch im Groben für die Zwecke in Ordnung. Außerdem zu bemängeln: die Performance lässt an manchen Stellen zu wünschen übrig. Wenn sich mal zu viel auf dem Bildschirm bewegt, kommt es zu einigen kleineren Rucklern und die Ladezeiten fühlen sich ab und zu sehr lange an. Dies könnte einer der Gründe sein, wieso es kein lokaler Mehrspielermodus ins Spiel geschafft hat. Diese Mängel fallen aber nicht mehr so ins Gewicht, wenn wir das fünfte Schlafzimmer für unseren Lieblingsbewohner im bekannt niedlichen Dragon-Quest-Look einrichten und dazu dem grandiosen DQ-Soundtrack lauschen.

Daniel Link

In der Ego-Perspektive ist das Platzieren verschiedener Gegenstände wesentlich angenehmer. Vor allem, wenn die Kamera mal wieder ihre Probleme hat.

So kann man hier kaum wohnen, doch durch unser erbauerisches Geschick wird schon bald ein stattliches Haus entstehen.



MEINUNG
Daniel Link

„Dragon Quest Builders 2 ist eine gelungene Mischung aus Sandbox und RPG."

Mit Dragon Quest Builders 2 können sowohl alteingesessene Spieler als auch Neulinge eine Menge Spaß haben. Die verschiedenen Systeme sind leicht zu begreifen, haben jedoch aufgrund der Sandbox-Umgebung nahezu unbegrenztes Potenzial. Während sich das Kämpfen gegen Monster manchmal etwas monoton anfühlt, punkten die Bauelemente mit Kreativität und Witz. Die Kampagne bietet viel Inhalt (auch wenn die Aufgaben manchmal wenig spannend sind), um Rollenspiel-Fans eine Weile zu beschäftigen, aber auch Minecraft-Enthusiasten haben mit ihrer eigenen Insel ein wahres Paradies vor sich. Dies alles gepaart mit dem atmosphärischen Dragon-Quest-Soundtrack macht DQB 2 zu einem unterhaltsamen Erlebnis für Jung und Alt und zu einem würdigen Nachfolger des ersten Teils.

Infos

Termin:	12. Juli 2019
Sprache/Text:	-/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Omega Force
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Leichter Einstieg
- ✚ Grandioser Soundtrack
- ✚ Toller Spielplatz für die Kreativität
- ✚ Niedlicher Dragon-Quest-Charme
- ✚ Schöne Spielerführung durch Quests
- ➖ Steuerung könnte präziser sein
- ➖ Kameraprobleme
- ➖ Kämpfe nach kurzer Zeit monoton
- ➖ Ladezeiten relativ lang

Wertung

8/10

„Nur kleine Makel halten den Bauspaß davon ab, sein volles Potenzial zu entfalten."

Dream Daddy
a Dad Dating Simulator

Switch

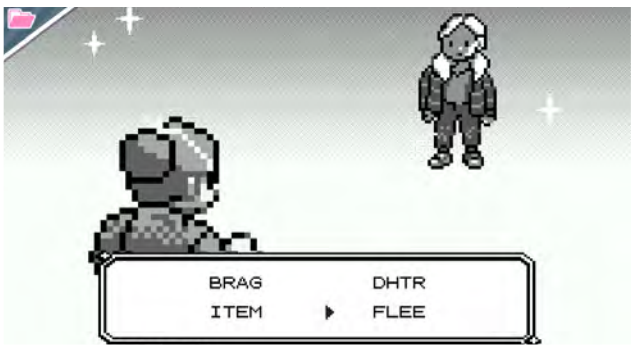
Nur als Download erhältlich!

Adventure Papa sucht Papa: In Dream Daddy – A Dad Dating Simulator kommt ihr als alleinerziehender Vater sieben anderen Vätern näher. Sehr nahe. Wir haben die Visual Novel getestet und jede Menge Daddys gedatet.

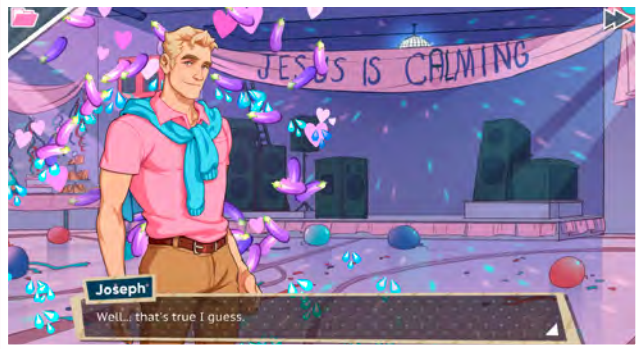
Väter. Jeder hat einen. Aber wollen wir auch Vater sein und Väter daten? Falls euch diese Frage genauso sehr wie uns auf den Lenden brennt, besteht von nun an die Möglichkeit, bislang unentdeckte Facetten der eigenen Sexualität auszuleben. Und hier ist wirklich alles Daddy: Wir spielen einen alleinerziehenden Vater, den wir selbst am Anfang des Abenteuers erstellen. Vom ultimativen „Dadbod" zum schmächtigen Strich in der Landschaft können wir unseren Daddy so wirklichkeitsgetreu oder -fern gestalten, wie es beliebt. Nicht zu empfehlen ist es, die Figur dem eigenen Vater nachzuempfinden – das fühlt sich doch recht seltsam an.

Choose me Daddy

Mit unserer Teenie-Tochter ziehen wir zu Beginn des Spiels in eine neue Stadt. Unser neues Heim liegt am Ende einer Sackgasse im wahrsten Sinne des Wortes: Um uns herum wohnen sieben Väter, die nicht unterschiedlicher sein könnten. Kurz nach dem Umzug lernen wir die Daddys zum ersten Mal kennen, später bestimmen wir selbst, mit wem wir unsere Zeit verbringen wollen, indem wir über die Social-Media-App Dadbook chatten. Außerdem widmen wir unserer Tochter Amanda Aufmerksamkeit, die von typischen Teenie-Problemen geplagt wird (Stress mit der besten Freundin, Schwarm ist schon vergeben). Befremdlicherweise hat Amanda großes Interesse daran, uns mit



Schöne Idee und Pokémon-Anspielung: In diesem Minispiel gebt ihr mit der Leistung eurer Tochter an. Spaß macht das aber nicht gerade.



Wenn eure Antwort dem Daddy gefällt, versprüht er Auberginen und Herzen. Meistens ist es offensichtlich, welche Dialogoption am besten passt.

Zu Beginn des Spiels nehmt ihr an Pflichtveranstaltungen wie dieser teil. Später entscheidet ihr, wen ihr trefft.

den Daddys der Nachbarschaft zu verkuppeln. Nach drei Dates mit dem Auserwählten erhalten wir das gute oder schlechte Ende der gemeinsamen Geschichte. Unser Schicksal hängt vor allem davon ab, ob wir die korrekten Antworten in Dialogen wählen. Während die richtige Reaktion meistens auf der Hand liegt, sind die Minispiele eine ganz andere Nummer. Das Minigolf-Game erfordert übermenschliche Reaktionsfähigkeit. Beim Zusammensetzen eines zerbrochenen Gargoyles in Damiens Garten konnten wir überhaupt nicht mit den Bruchstücken interagieren – vermutlich ein Bug, aber auf jeden Fall ärgerlich, denn unsere Performance in diesen Spielchen fließt in die abschließende Wertung des Dates mit ein. Wer unbedingt möchte, kann die Mini-Games auch vom Hauptmenü aus direkt spielen. Anders als in komplexeren Dating Sims brauchen wir keine Geschenke zu besorgen oder irgendwelche Werte zu steigern, es gibt kaum Möglichkeiten, sich gewisse Story-Routen durch die Entscheidungen zu verbauen.

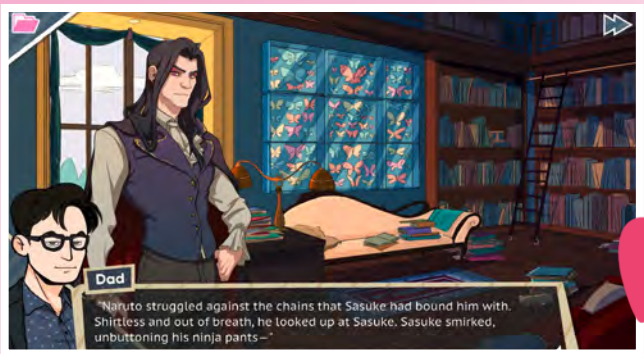
Daddy Cool

Dream Daddy befindet sich in der Zwickmühle, dass es einerseits alberne Späße, Dad-Humor und jede Menge Anspielungen liefern, sich aber nicht über die Thematik lustig machen möchte. Die meiste Zeit balanciert die Dating-Simulation erfolgreich auf dem schmalen Grat zwischen Persiflage und Ernsthaftigkeit. Insbesondere die Dialoge mit unserer Tochter jedoch wirken wenig authentisch. Gute Englischkenntnisse sind ein Muss! Genretypische Optionen wie automatisch ablaufender Text oder ein Verzeichnis der Gespräche suchen wir vergebens, die Charaktere sind nicht vollvertont.

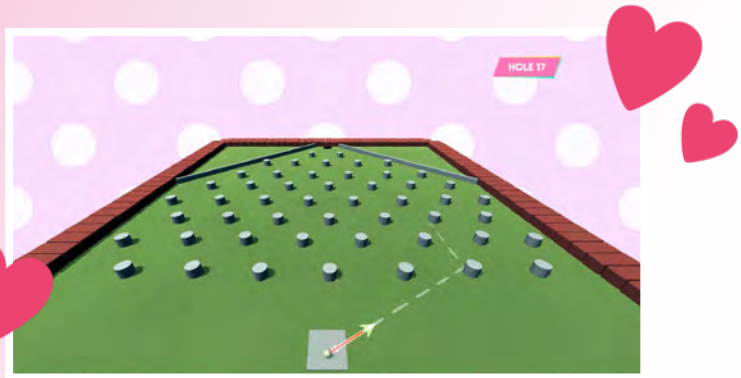
Die Leiden des jungen Vater

Für manche Spieler vielleicht enttäuschend: Die seltenen Momente, in denen es körperlich wird, präsentieren sich komplett keusch. Die Charaktermodelle sind minimal animiert, sehen aber gut aus. Nicht so viel Hingabe wurde der Gestaltung der Hintergründe zuteil, die wirken oft, als stammten sie aus einem anderen Spiel, sie weisen perspektivische Fehler auf oder widersprechen gar dem, was gerade in der Textbox beschrieben wird. Dream Daddy ist so schnell vorbei wie es begonnen hat: Es ist möglich, in etwa fünf Stunden die Geschichte aller Dads zu absolvieren. Dass die meisten Figuren ordentlich geschrieben sind, ist Fluch und Segen zugleich: Wenn man sich freut, seinem Dream Daddy nahe gekommen zu sein, ist dessen Geschichte schon zu Ende. Goodbye Daddy!

Katharina Pache



Gothic-Daddy Damien sammelt erotische Naruto-Fanfiction in einer riesigen Bibliothek. Außerdem begeistert er sich für Schmetterlinge und Umhänge.



Das Minigolf-Spiel ist diabolisch gestaltet – das wäre auch okay, wenn es sich nicht auf die Date-Wertung auswirken würde, wie wir hier abschneiden.

MEINUNG
Katharina Pache

„Wissenswert: Ein paar Dream Daddys machen noch kein Traumspiel."

In Sachen außergewöhnliche Visual Novels kommt Dream Daddy nicht an das weitaus abgefahrenere Hatoful Boyfriend heran – diese Dating-Sim bietet eine überraschend spannende, wendungsreiche Handlung, sie gibt's aber leider nicht auf der Switch. Auch wenn die Idee zu Dream Daddy vermutlich zunächst als Scherz geboren wurde, liegt es den Machern fern, Beziehungen abseits der Heterosexualität durch den Kakao zu ziehen. Das ist ihnen weitestgehend gelungen und ich war mit der Auswahl an Daddys zufrieden. Mit der Hast, in der die Dates abgehandelt werden, jedoch weniger. Dream Daddy ist ein sicherlich einzigartiges Spiel, dessen Zielgruppe ich aber nicht wirklich einzuschätzen vermag. Für Fans des traditionell eher langatmigeren Genres dürfte Dream Daddy zu oberflächlich sein, wer sich absurden Klamauk erhofft, ist aber auch nicht glücklich. Ich werde mal meinen Vater fragen. Ein reiner Dad-Simulator ohne Dating-Optionen wäre wahrscheinlich einfacher umzusetzen gewesen. Die Momente, in denen wir unserer Tochter beistehen, fand ich trotz der unglaubhaften Dialoge recht rührend.

Infos

Termin:	02. Juli 2019
Sprache/Text:	Englisch/Englisch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	Game Grumps
Entwickler:	Game Grumps
Preis:	14,99 Euro

Pro & Contra

- ✚ Breit gefächerte Daddy-Auswahl
- ✚ Humorvoll
- ✚ Gutes Charakter-Design
- ✚ Einzigartiges Setting
- ▬ Wenig Umfang
- ▬ Miese Minispiele
- ▬ Keine deutschen Texte
- ▬ Bleibt stets ziemlich oberflächlich

Wertung

6/10

„Außergewöhnliche Idee, halbgare Umsetzung, aber ein Spiel mit Humor und Herz. "

Nach einem kurzen Weg durch einen Wald finden wir uns im Haus der Finches wieder, wo wir die Schicksale der dahingeschiedenen Familienmitglieder erforschen.

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

Adventure Familienfluch? Selbsterfüllende Prophezeihung? Zufall? In diesem einzigartigen Abenteuer will die titelgebende Edith Finch herausfinden, was die Mitglieder ihrer Familie seit Generationen in den Tod treibt.

Wird Edith Finch jung sterben? Wenn es danach geht, wovon ihre Familie seit gut 100 Jahren überzeugt ist, dann ja. Es liegt nämlich ein Fluch auf der Familie Finch, so heißt es, der allen Mitgliedern einen frühen und selten friedlichen Tod beschert. Nachdem Edith dem Haus ihrer Kindheit und all den furchtbaren, damit verbundenen Erinnerungen für mehrere Jahre fern geblieben ist, kehrt sie als junge Frau und letzte überlebende Finch nun dorthin zurück, um mehr über sich selbst und all die Menschen herauszufinden, die dort in den vergangenen Jahrzehnten ihr Leben verloren haben. Eine ganz schön deprimierende Prämisse und wer sich von seinen Videospielen Friede, Freude, Eierkuchen erwartet, der sollte sich den Download des Titels lieber zweimal überlegen. Die Erzählung ist tieftraurig, emotional, vielschichtig, ambig und einfach hervorragend gelungen. Wie wird sie umgesetzt? In Ediths Gestalt und begleitet nur von ihrem inneren Dialog mit einer nicht anwesenden zweiten Person erforschen wir das Haus der Finches. Was auf den ersten Blick wirkt wie ein stinknormales Gebäude, offenbart durch seltsame Anbauten schnell, dass es hier nicht ganz normal zugeht. Und spätestens, wenn man im Inneren auf unzählige zugeschweißte Zimmer trifft und auf ein Heim, welches mehr Museum für allerlei Kram aus mehreren Generationen denn ein echtes Zuhause ist, dann wird einem klar, dass bei der Familie Finch wohl so einiges im Argen gelegen haben dürfte.

Barbaras Geschichte ist einer der am innovativsten präsentierten Abschnitte des Spiels. Hier erleben wir in spielbarer Comicform den Tag ihres Ablebens.

Manche Rückblenden nehmen kaum mehr als ein, zwei Minuten in Anspruch, erzählen in dieser kurzen Zeit aber zutiefst berührende und tragische Geschichten.

Wirklich Rätsel finden sich in What Remains of Edith Finch nicht. Wohl aber muss man die Augen nach Objekten offen halten, mit denen man im Haus interagieren kann.

Die Zimmer der verstorbenen Finches sind abgeschlossen. Bevor wir auf Umwegen ins Innere gelangen, können wir durch Türspione sehen, was dort vor sich geht.

Das Haus der 1.000 Leichen

Tatsächlich ist das Haus ein ebenso wichtiger Teil der Geschichte wie die Handlung selbst, denn es strotzt nur so vor Details und wirkt in all seiner überzeichneten Gestaltung wie ein realer Ort, an dem dereinst Menschen gelebt haben. Überall trifft man auf Hinweise auf längt vergangene Ereignisse, die es einem ermöglichen, etwaige Lücken in der Erzählung selbst zu füllen. Und während man nach und nach die Geheimnisse des Hauses entdeckt, indem man Dokumente studiert, mit Gegenständen interagiert und versteckte Zugänge zu den verschlossenen Räumen offenbart, findet man immer mehr über die Finches und die Gründe für ihr Ableben heraus. Dafür schlüpfen wir stets in die Rolle der oder des Dahingeschiedenen, sobald wir einen bestimmten Schlüsselgegenstand wie ein Tagebuch, einen Brief oder ein Comicheft gefunden haben. Anschließend erwarten uns spielerisch zwar auch nicht über den Anspruch vergleichbarer Walking Simulatoren hinausgehende Abschnitte, die sich allerdings gestalterisch und atmosphärisch stark unterscheiden und mal mehr, mal weniger klar vermitteln, welch düstere Schicksale die armen Seelen ereilt haben. Das reicht von winzigen Momenten wie dem Schwingen auf einer Schaukel über eine Art kleines Rollenspiel und einen spielbaren Comic bis hin zu einer Fotosafari während eines Jagdausflugs – alles mit unglücklichem Ausgang. Ohne zu gewollt auf die Tränendrüse zu drücken, treffen einen diese Momente teilweise richtig hart und wir mussten während des Spiels immer wieder mal den Controller zur Seite legen und durchschnaufen, weil uns die Geschichte wirklich mitnahm. Das ist als Lob zu verstehen – What Remains of Edith Finchs Erzählung ist einfach enorm intensiv und ausgesprochen gut gelungen. Mit knapp drei Stunden ist man zwar nicht lange beschäftigt, in Sachen Spielfluss werden hier dafür keinerlei Fehler gemacht.

Ruckelnde Familiengeschichte

Nur auf technischer Ebene gibt's richtige Kritik und die ist Switch-exklusiv. Dass die Nintendo-Umsetzung etwas weniger gut als jene für PC und PS4 aussehen würde, war klar. Unschön nachladende Texturen, welche die Immersion stören, hätten aber nicht sein müssen und vor allem das fast konstante Ruckeln, obwohl selten viel auf dem Bildschirm los ist, nervt schnell. Spielerische Auswirkungen ergeben sich Genre-bedingt nicht, die Atmosphäre leidet aber unter diesen Makeln. Dennoch: Wen die deprimierende Grundstimmung nicht abschreckt, sollte sich das Abenteuer nicht entgehen lassen. **Lukas Schmid**

Keine Rückblicks-Passage spielt sich wie die andere. Zu Beginn verschlägt es uns etwa in die Gestalt mehrerer hungriger Tiere.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Sehr berührende Erzählung, die auf der Switch mit Technik-Problemen zu kämpfen hat."

Ich habe What Remains of Edith Finch das erste Mal auf der PS4 Pro gespielt und mich dort schnell in der zutiefst emotionalen Geschichte verloren. Die introvertierte Erzählung ist etwas ganz Besonderes und trotz der nur sehr kurzen Einblicke in die Leben der Finches fühlt und leidet man schnell mit ihnen. Spielerisch ist der Titel wahrlich nichts Besonderes, wenn auch durch die verschiedenen Steuerungsmethoden immerhin für ein wenig Abwechslung gesorgt wird. Es ist halt primär ein Walking Simulator, wie man ihn inzwischen seit vielen Jahren kennt. Um das Gameplay geht es aber auch nicht und wer sich von Videospielen nicht per se eine Herausforderung erwartet, sondern gewillt ist, über den Tellerrand zu gucken, der findet hier ein ganz außergewöhnliches Erlebnis. Allerdings: Wer die Wahl hat, dem würde ich zur Playstation-4- oder PC-Fassung des Spiels raten. Aufgrund der gemächlichen Gestaltung und der Tatsache, dass man nichts falsch machen kann, sind die Ruckler zwar kein Beinbruch und die Texturfehler lassen sich verschmerzen. Noch besser ist der Titel aber freilich ohne diese Immersionszerstörer.

Infos

Termin:	04. Juli 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	Annapurna Interactive
Entwickler:	Giant Sparrow
Preis:	19,99 Euro

Pro & Contra

- ✚ Sehr berührende Erzählung
- ✚ Sehr wenig Kitsch
- ✚ Sympathische Figuren
- ✚ Toll gestaltete Spielumgebung
- ✚ Mehrdeutiges Ende
- ➖ Kurze Spielzeit
- ➖ Spielerisch keinerlei Anspruch
- ➖ Häufige Ruckler, nachladende Texturen

Wertung

8/10

„Die technisch schwächste Fassung des Spiels, dennoch ein einmaliges Erlebnis."

GOD EATER 3

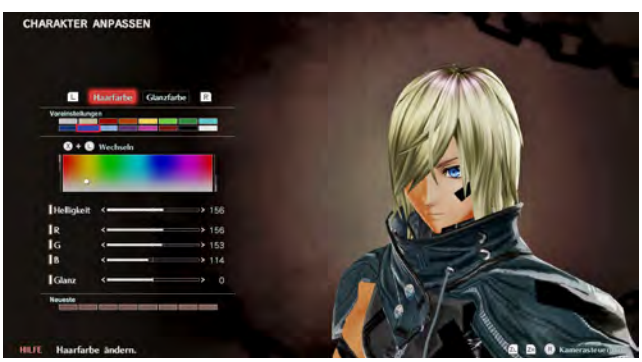
Action Heute schon ein Monster gefrühstückt? God Eater, Bandai Namcos Konkurrenz zu Monster Hunter von Capcom, ist ab sofort auch auf Nintendo Switch erhältlich.

Monster Hunter World bleibt der Switch nach wie vor fern – aber für Freunde von Großwildjagden gibt es mit God Eater 3 immerhin einen vergleichbaren Ersatz. Das japanische Action-Feuerwerk, in dem ihr gegen gefährliche Ungetüme zu Felde zieht, ähnelt Capcoms Flaggschiffmarke in einigen Belangen – aber es gibt auch wichtige Unterschiede. Auf dem PC und der PS4 ist God Eater 3 bereits seit Februar dieses Jahres erhältlich, Switch-Besitzer mussten mal wieder den längeren Geduldsfaden haben. Allerdings hat sich das Warten gelohnt, denn God Eater 3 macht trotz ein paar Problemchen auch im portablen Betrieb Laune.

AGE: Adaptive God Eater

Euer Talent als sogenannter AGE – Aussehen, Name und Geschlecht legt ihr zu Beginn des Spiels fest – ist Fluch und Segen zugleich. Zwar seid ihr in der Lage, die mächtigen Waffen namens God Arcs zu schwingen und resistent gegenüber dem korrodierenden Ascheregen, der das Land heimsucht, andererseits fürchten sich die normalen Menschen vor euren Fähigkeiten. Deshalb seid ihr zu Beginn des Abenteuers zu einem Leben im Gefängnis verdammt, das ihr nur zum Erlegen von Aragami-Monstern verlassen dürft. Später wendet sich das Blatt, und ihr habt die Gelegenheit, euer Schicksal selbst in die Hand zu nehmen. Der Kern von God Eater 3 sind die action- und effektreichen Kämpfe gegen kleinere und größere Monster. Ihr wählt zwischen unterschiedlichen Waffen und Ausrüstungssets, die ihr auch verbessern könnt, transformiert eure Nahkampfwerkzeuge in Schießeisen und Schilde, setzt eindrucksvolle Burst-Kombos ein und verschlingt Teile eurer Gegner, um Materialien zu gewinnen. Außerdem seid ihr im Team unterwegs; indem ihr euch mit euren Mitstreitern verbindet, erhaltet ihr für eine Weile diverse Boni. Oder ihr widmet euch dem Mehrspielermodus, auf der Switch könnt ihr lokal oder online zusammen auf Monsterjagd gehen. Das ist schön, allerdings sind die Server nicht gerade brechend voll – es kann schon mal eine Weile dauern, bis man Partnern begegnet. Ab und zu kommt

Bei größeren Aragami könnt ihr einzelne Körperteile beschädigen. Wenn ihr den Bohrer dieses Barbarius zerstört, kann das Monster nicht mehr damit angreifen.



Zu Beginn des Spiels erstellt ihr eure Figur. Die Gestaltungsoptionen sind zufriedenstellend, die Ergebnisse sehen auch in Zwischensequenzen gut aus.

Die kleineren Aragami-Exemplare treten meistens in Gruppen auf. Sie sind trotzdem meistens nur Kanonenfutter.

es online außerdem zu Rucklern, aber im Einzelspielermodus läuft God Eater flüssig. Der Preis für die ordentliche Performance ist eine im Vergleich zu den anderen Ausgaben reduzierte Grafikpracht. Die Umgebungen sehen durch matschige Texturen und fehlende Details wenig einladend aus, Schatten flimmern und vielerorts stechen Treppcheneffekte ins Auge. Im Kampfgetümmel fällt das aber nicht so stark auf.

Fette Beute machen

Während sich die Beute-Spirale ähnlich wie in Monster Hunter World dreht – beschädigt Körperteile der Feinde, um besondere Ressourcen zu erlangen, mit denen ihr euren Charakter stets verbessert –, gibt es auch Unterschiede zum Vorbild. So nimmt die Story in God Eater 3 viel mehr Raum ein und bettet die Kämpfe in eine dramatische Geschichte rund um eine Welt, die in Trümmern liegt. Vorkenntnisse sind nicht zwingend notwendig, um der Handlung zu folgen, erleichtern das Verständnis aber deutlich. Enttäuschend jedoch, dass der Protagonist wie so oft kaum was zu sagen hat und neben dem restlichen Kader verblasst. Im Vergleich zum Vorgänger God Eater 2: Rage Burst erfährt man auch deutlich weniger über seine Team-Mitglieder. Gelegentlich sind die langen Dialogsequenzen etwas ermüdend, aber das liegt auch daran, dass es wirklich Freude macht, den Aragami Saures zu geben. Veteranen des Genres und der Konkurrenz laufen jedoch Gefahr, von God Eater 3 ein wenig unterfordert zu werden. Im Vergleich fällt Bandai Namcos Titel nämlich sehr viel einfacher aus. Auch im Hinblick auf die Spielzeit muss sich God Eater dem Kollegen Monster Hunter geschlagen geben, ihr kommt ungefähr auf 25 Stunden (etwa doppelt so viel, wenn ihr alles erledigen und grinden wollt). Wegen des eher niedrigen Schwierigkeitsgrades fühlen sich die Auseinandersetzungen nach einer Weile auch monotoner und weniger nervenaufreibend an. Genretypisch ist die Steuerung komplex und wirkt zunächst überladen – bis man die Kontrolle wirklich verinnerlicht hat, vergeht eine Weile. Auch die Kamera und die KI der Computer-Begleiter zeigen sich zuweilen störrisch, doch durch den milden Schwierigkeitsgrad führt das zum Glück gerade anfangs selten zu fatalen Problemen. Solltet ihr eine Vorliebe für effektreiche Kämpfe gegen haushohe Monster haben und seid ihr Anime-Optik nicht abgeneigt, werdet ihr mit God Eater 3 gut unterhalten – was natürlich auch daran liegt, dass die Entwickler bei der Portierung einen klasse Job geleistet haben.

Katharina Pache

MEINUNG
Katharina Pache

„God Eater 3 schafft sich auch auf der Switch erfolgreich eine eigene Nische."

Klar, durch die offensichtlichen Ähnlichkeiten zu Monster Hunter liegt der Vergleich nahe, aber God Eater orientiert sich nicht zu stark an der Vorlage und bewahrt sich so eine eigene Identität. Das Kampfsystem etwa erinnert eher an Bayonetta, die Story ist viel komplizierter und allgegenwärtig. Die bombastische Musik setzt die Kämpfe schön in Szene, schade nur, dass die meisten schon nach wenigen Minuten vorbei sind und man wieder ohne große Mühen die Bestwertung für die Mission einfährt. Aber trotzdem: Ich hatte Spaß beim Metzeln und vor allem beim Herumprobieren mit diversen Ausrüstungsoptionen, sogar ein paar der Charaktere sind mir trotz ganz viel Klischeeballast irgendwie ans Herz gewachsen. Jemanden, der Zeke Wassernabel heißt, kann man ja eigentlich nur lieben. Die Monster hingegen bleiben kaum im Gedächtnis, sie sehen vollkommen austauschbar aus, genau wie die leeren Umgebungen – auch in dieser Hinsicht behält Monster Hunter die Oberhand. Trotzdem hat mich der Ausflug in die zerstörte Welt von God Eater 3 gut unterhalten und ich würde auch eine Fortsetzung spielen.

Infos

Termin:	12. Juli 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	Bandai Namco
Entwickler:	Marvelous
Preis:	ca. 45 Euro

Pro & Contra

- ✚ Abwechslungsreiches Kampfsystem
- ✚ Mit lokalem Koop-Modus und Online-Part
- ✚ Gute Portierung, läuft meistens flüssig
- ✚ Ordentliche, wenn auch manchmal langatmige Story
- ✚ Ausrüstungsvielfalt
- ▬ Kamera und KI haben oft Probleme
- ▬ Kämpfe fallen zum Teil sehr einfach aus
- ▬ Karge Umgebungen und lahmes Monster-Design

Wertung

7/10

„Flotte Anime-Action mit viel Story und kurzweiligen, wenn auch oft einfachen Kämpfen."

Gespräche und Zwischensequenzen nehmen verhältnismäßig viel Raum im Spiel ein. Der Eindruck wird durch die knackig-kurzen Kämpfe noch verstärkt.

God Eater 3 setzt voll auf Anime-Optik. Im hübschen Opening bekommt ihr einen ersten Eindruck von den Einwohnern der verwüsteten Welt.

BLAZING CHROME

Switch

Nur als Download erhältlich!

Action Mit Blazing Chrome gibt es neues Futter für Retro-Freunde und Contra-Fans. Doch kann der Titel mit den Kult-Klassikern aus der guten, alten 16-Bit-Ära mithalten?

Auf der diesjährigen E3 stellte Konami nicht nur die Contra Anniversary Collection vor, sondern kündigte auch einen neuen Ableger der bekannten Action-Serie an. Contra Rogue Corps löste bei den Fans indes keine Jubelstürme aus, unter anderem deshalb, weil der Titel anscheinend nichts mit den Klassikern zu tun hat. Für Freunde des Run&Gun-Genres gibt es aber Hoffnung, auch wenn sie nicht aus dem Hause Konami stammt.

Damals war alles besser?

Denn mit Blazing Chrome hat Entwickler Joymasher einen geistigen Nachfolger der Contra-Serie geschaffen. Vor allem das Gameplay orientiert sich stark an den Shootern aus den 1980er-Jahren. Ihr übernehmt die Rolle eines Söldners, bewegt euch von links nach rechts und ballert alles über den Haufen, was sich euch in den Weg stellt. Dabei sind schnelle Reflexe gefragt, da es zahllosen feindlichen Projektilen auszuweichen gilt. Kassiert ihr einen Treffer, verliert ihr bereits ein Leben. Insgesamt verfügt ihr über fünf Versuche. Habt ihr alle verloren, ist das aber noch nicht das Ende. Ihr könnt nämlich einfach an einem Kontrollpunkt wieder einsteigen, auch wenn dadurch euer Highscore deutlich sinkt. Selbst mit diesem Continue-Feature ist Blazing Chrome aber kein Spaziergang, denn die zahlreichen Gegner und Fallen sorgen für jede Menge virtuelle Tode. Daher gilt es, die Levels auswendig zu lernen, damit ihr das Ende einer Stage erreicht. Dafür wird euch einiges an Geduld abverlangt, was aber den Reiz von Blazing Chrome ausmacht. Sobald man nach mehreren gescheiterten Versuchen endlich ein Level geschafft hat, fühlt man sich für einen kurzen Moment geradezu unschlagbar. Das hält jedoch nur so lange an, bis der nächste Bossgegner einen erbarmungslos in den Boden stampft. Doch selbst der größte Widersacher ist mit genügend Geduld kein Problem. Für etwas Abwechslung sorgen gelegentliche Fahrzeugpassagen, die natürlich ebenfalls einen hohen Schwierigkeitsgrad aufweisen.

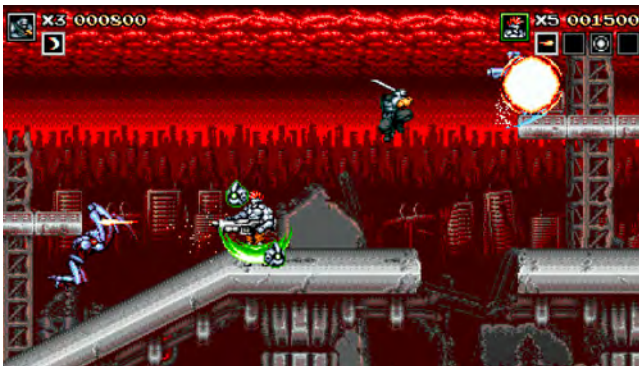
Neu im Angebot: Die Rolle

Während der Schießereien habt ihr Zugriff auf fünf unterschiedliche Waffen-Upgrades, die in den Levels verteilt sind. Dazu gesellen sich hilfreiche, passive Verbesserungen wie verstärkte Feuerkraft oder höhere Bewegungsgeschwindigkeit. Die Feuergefechte machen Laune und sind sehr fordernd, was insbesondere auf die zahlreichen Obermotze zutrifft. Auch bringt Blazing Chrome ein paar Neuerungen in das Genre. So könnt ihr eine Rolle nutzen, um gegnerischen Angriffen auszuweichen. Die benötigt ihr auch dringend, da vor allem die Endgegner Attacken nutzen, denen ihr nur mit einem gekonnten Purzelbaum entgehen

Natürlich dürfen riesige Bossgegner nicht fehlen. Oftmals gilt es die Angriffsmuster auswendig zu lernen, um eine Chance gegen die Giganten zu haben.

Die Fahrzeugpassagen in Blazing Chrome erinnern an den Klassiker Battletoads. Hier sind schnelle Reaktionen gefragt, um nicht gegen die Hindernisse zu rasen.

Kurzzeitig geht es auch in die dritte Dimension: In diesem Tunnel müsst ihr gefährlichen Lasern ausweichen und gleichzeitig Gegner über den Haufen ballern.



Sämtliche Levels können auch im Koop gespielt werden. Zwar lassen sich die Gegner so leichter besiegen, doch dafür müsst ihr Abstriche bezüglich der Übersicht machen.

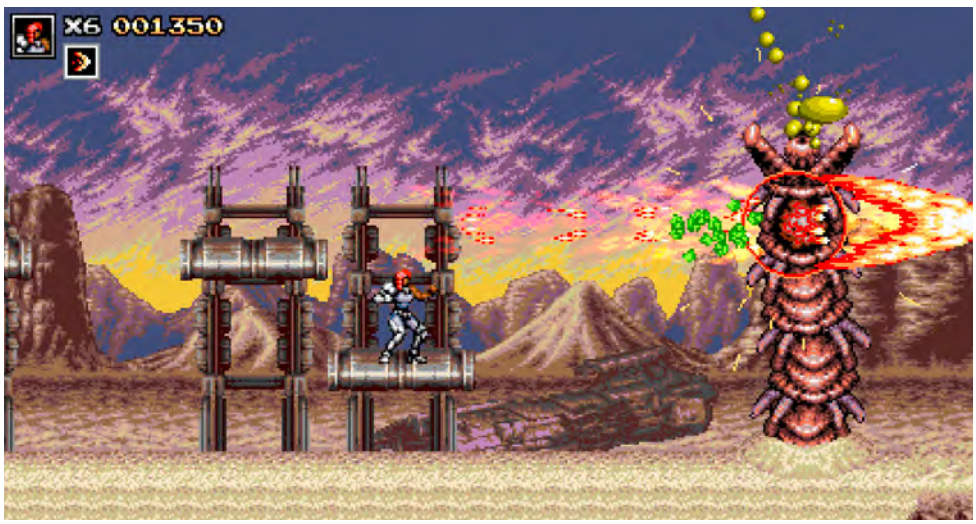
könnt. Weiterhin verfügt ihr über einen Nahkampfangriff, der die meisten Gegner mit nur einer Attacke ausschaltet. So könnt ihr gut einen nahenden Treffer abwehren, auch wenn sich der Move nicht immer hundertprozentig präzise auslösen lässt. Das Schießen und der Nahkampfangriff teilen sich nämlich denselben Button. Wann welches Manöver ausgeführt wird, hängt von der Distanz zwischen uns und den Feinden ab. Man muss also zunächst ein Gefühl für den Abstand bekommen. Davon abgesehen funktioniert die Steuerung sehr genau und ist nur in den seltensten Fällen ein Grund für unser Ableben. Lediglich eine Option zur Änderung der Tastenbelegung vermissen wir.

Das Spiel mit der Nostalgie

Auch bezüglich der Technik und des Designs ist Blazing Chrome eine großartige Hommage an Konamis Kultserie. Der 16-Bit-Look kann sich sehen lassen. Dazu stehen auch noch einige Filter bereit, die das Flimmern eines Röhrenfernsehers simulieren, um die Reise in die frühen Zeiten der Videospiele perfekt zu machen. Dazu kommt ein passender Soundtrack, der so auch direkt aus einem Contra-Titel stammen könnte. Zudem lassen sich alle Missionen im lokalen Koop durchspielen. Auf einen Online-Multiplayer wird leider verzichtet.

Apropos Missionen: Insgesamt sind fünf unterschiedliche Schauplätze vorhanden. Die Spielzeit für unseren ersten Durchgang lag bei knapp drei bis vier Stunden, wobei sich der Titel mit etwas Übung natürlich deutlich schneller durchspielen lässt. Daher ist auch ein Speedrun-Modus vorhanden, der die Zeit, die ihr benötigt habt, anzeigt. Wer es besonders schwer haben möchte, kann sich am Hardcore-Modus versuchen. Der besitzt keine Speicherfunktion und stellt nur drei Leben zur Verfügung. Wer es hingegen lieber weniger nervenaufreibend haben will, wählt den einfachsten Schwierigkeitsgrad aus, der euch ganze sieben Leben bietet. Zusammen mit vier verfügbaren und spürbar unterschiedlich spielbaren Charakteren fällt der Umfang also nicht zu gering aus.

Wirklich neu macht die Action-Ballerei freilich nichts, Innovation solltet ihr euch von Blazing Chrome also nicht erwarten. Stattdessen handelt es sich um ein knallhartes Retro-Action-Rundum-Glücklich-Paket. Die schöne 16-Bit-Grafik, die knackigen Bosskämpfe und die abwechslungsreichen Levels sorgen für unterhaltsame Stunden, für die man jedoch eine Menge Geduld benötigt. Somit ist Blazing Chrome das Contra, auf das die Fans so lange gewartet haben Wer braucht denn da noch Contra: Rogue Corps? **Jan Dangschat**



Einige Feinde lassen sich nur besiegen, indem ihr deren verwundbaren Punkte trefft. Dabei müsst ihr jedoch stets auf die gegnerischen Projektile achten und dem gefährlichen Beschuss rechtzeitig ausweichen.

MEINUNG
Jan Dangschat

„Schau genau hin, Konami, denn genau so sieht ein gutes Contra aus!“

Blazing Chrome gewinnt sicherlich keinen Preis für Originalität und revolutioniert auch nicht das Genre. Doch es ist genau das, wonach sich darbende Contra-Fans sehnen: Ein zweidimensionales Actionspektakel, das wirklich keine Gefangenen macht. Das Gameplay funktioniert ohne Probleme und zusammen mit dem guten Level- und Gegnerdesign erwarten euch jede Menge spannende Gefechte. Dazu kommen vier spielbare Charaktere, unterschiedliche Waffen, einige Fahrzeugpassagen und verschiedene Schwierigkeitsgrade. Mit den unterschiedlichen Filtern, der 16-Bit-Grafik und dem passenden, treibenden Soundtrack ergibt sich geradezu eine Zeitreise in lange vergangene Tage. Lediglich die ungenauen Nahkampfangriffe und die nicht frei belegbare Steuerung sind anzukreiden. Insgesamt jedoch handelt es sich bei Blazing Chrome um einen wunderbaren geistigen Nachfolger der Contra-Serie, der zeigt, wie ein Run&Gun-Titel auszusehen hat. Konami darf sich gerne eine Scheibe davon abschneiden.

Infos

Termin:	11. Juli 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	The Arcade Crew
Entwickler:	Joymasher
Preis:	16,99 Euro

Pro & Contra

- ✚ Forderndes Actionspektakel
- ✚ Lokaler Koop-Modus
- ✚ Zahlreiche Waffen und Verbesserungen
- ✚ Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade
- ✚ Speedrun-Modus
- ✚ Schöne 16-Bit-Grafik mit unterschiedlichen Filtern
- ➖ Nahkampfangriffe ungenau
- ➖ Kein Online-Multiplayer
- ➖ Tasten lassen sich nicht frei belegen

Wertung

8/10

„Knallharte Action, die keine Gefangenen macht. So sieht ein gutes Contra aus!“

Strategie Wieso selbst kochen, wenn das auch Roboter machen können? Allerdings muss jemand erst die erforderlichen Produktionsstätten planen. Und dieser Jemand seid ihr!

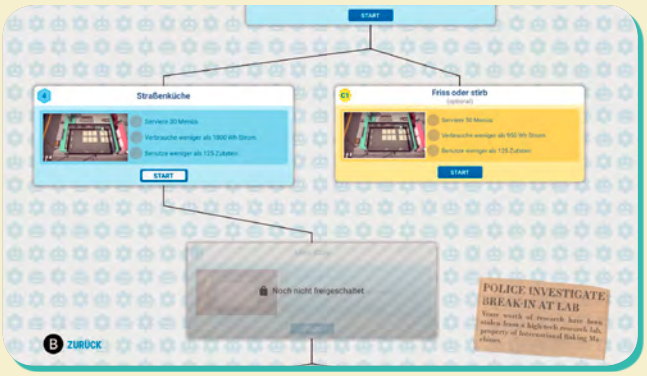
Wie am Anfang von vielen Geschichten in der Videospielwelt steht ein größenwahnsinniger Roboter. Allerdings strebt der Blechkamerad in Automachef nicht die Weltherrschaft an, sondern er möchte Menschen in vollautomatischen Gaststätten verköstigen. Allerdings setzt er dabei doch wieder auf den Faktor Mensch, denn für die Planung der Küchen seid ihr zuständig. Und da gibt es wirklich einiges zu beachten!

Hacken, schneiden, braten

Automachef ist ein Aufbau-Strategiespiel mit Puzzle-Elementen, bei dem ihr begrenzt Platz für den Aufbau von Produktionsketten habt, die nacheinander das von den Gästen bestellte Fresszeug zubereiten. Für Sandwiches mit Hühnchen etwa müsst ihr zunächst einen Toast-Spender bauen, die Scheiben mit einem Greifarm vom Förderband auf den Grill verfrachten (wer mag schon labberiges Weißbrot?), Salat zerhacken, Käse hobeln, das Hühnchen zerkleinern und ebenfalls grillen – aber auf einem anderen Rost, in der Küche ist Hygiene wichtig. Als wäre das noch nicht genug, müsst ihr an die Wirtschaftlichkeit denken! Wenn ihr permanent Mahlzeiten produziert, bekommen Gäste zwar schnell ihre Bestellungen, ihr verschwendet aber jede Menge Rohstoffe. Da empfiehlt sich ein Bestellungssensor, der automatisch den Befehl zur Produktion an die verbundenen Module ausgibt. Allerdings: Wenn zu viele Geräte an eurem Stromnetz hängen, steigt nicht nur euer Energieverbrauch, sondern auch die Gefahr, einen Stromausfall zu erleiden. Schon die ersten Levels in Automachef bringen die grauen Zellen zum Glühen, das Optimieren der Produktionsketten, um in allen Disziplinen die Vorgaben zu erfüllen, ist noch schwieriger. Das liegt jedoch auch daran, dass die Erläuterungen zu einigen Maschinen

Die unterschiedlichen Gerichte erfordern verschiedene Arbeitsschritte. Für Bacon-Pommes mit Käse braucht ihr außerdem drei Zutaten.

Ob alles wie am Schnürchen läuft, findet ihr erst heraus, wenn die ersten Gäste ihre Bestellungen aufgeben und die Produktion anläuft.



Innerhalb der Kampagne könnt ihr unterschiedliche Wege einschlagen, ihr müsst also nicht zwangsläufig jedes Level absolvieren, um weiterzukommen.

Die Menüführung ist umständlich und verschachtelt. Hier übersieht man gerne mal Einstellungen oder vergisst Häkchen, was zu Problemen führt.

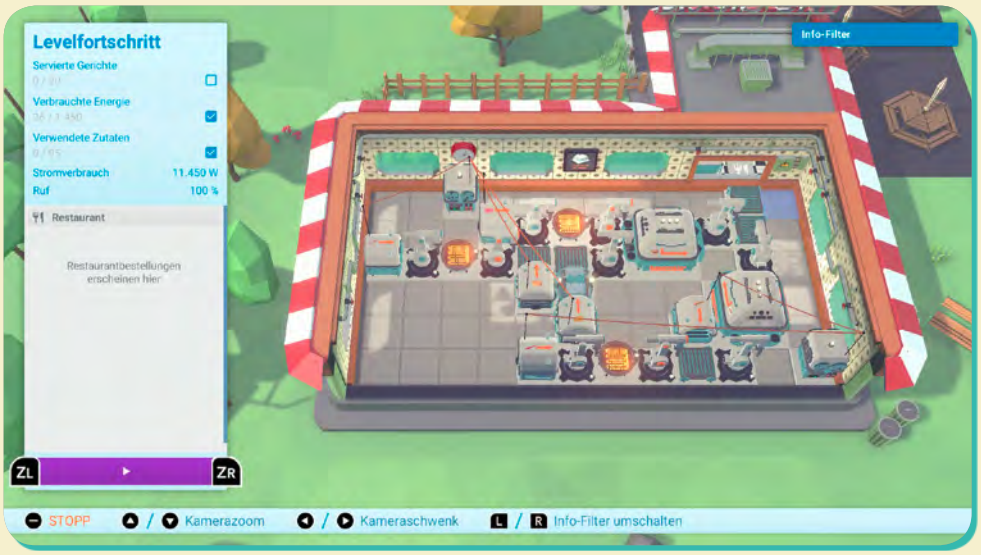
unzureichend sind und ihr ins kalte Wasser geworfen werdet. Da hilft nur ausprobieren. Dank der umfangreichen Kampagne seid ihr auch dann eine Weile beschäftigt, wenn ihr großes Talent dafür habt, Roboterküchen zu bauen und zu optimieren.

Umsetzung mit Tücken

Das ohne Frage interessante Spielprinzip krankt zum Teil an der Menüführung. Eine Touchscreen-Kontrolle gibt es nicht, ihr seid also auf die Buttons zur Bedienung angewiesen. Mit zig Untermenüs und zu setzenden Haken fällt gerade zu Beginn des Spiels der Durchblick schwer. Und auch wenn man weiß, was man wie bauen möchte, fühlt sich die Umsetzung der Pläne oft unnötig kompliziert an. Das Gleiche gilt, wenn man Detailverbesserungen an einem laufenden System vornehmen möchte. Um den Ablauf zu testen, muss man in den Live-Küchenbetrieb umschalten. Bis die ersten Bestellungen eintrudeln und die Effektivität somit geprüft werden kann, vergeht selbst mit dem Vorspul-Effekt zu viel Zeit. Es dauert ergo zu lange, bis ihr den einen kleinen Fehler gefunden habt, der eure ganze Roboterküche handlungsunfähig macht. Sowohl im Handheld- als auch im stationären Betrieb erschwert auch noch die winzige Schrift die Übersicht. An anderen Stelle aber überzeugt die Präsentation: Die flotte Musikuntermalung geht ins Ohr und der humorvolle Grundton der Hintergrundgeschichte ist charmant. Neben der Kampagne wartet ein Auftragsmodus auf motivierte Kücheningenieure, bei dem ihr dem Namen entsprechend Missionen von Auftraggebern annehmt. Auf dem Testgelände tobt ihr euch nach Lust und Laune mit allen verfügbaren Bauteilen aus.

Konkurrenzlos

Automachef ist komplex, allerdings gibt es im Endeffekt wenig Varianz, was optimierte Küchen anbelangt. Doch das stellt man erst fest, wenn man wirklich alle Bonusziele abhaken möchte. Automachef ist auf jeden Fall ein besonderer Switch-Titel: Auf der Nintendo-Konsole gibt es nicht so viele Konkurrenzprodukte wie etwa auf dem PC, wo das Automatik-Puzzle-Genre traditionell beheimatet ist. Für Liebhaber dieser Nische ist Automachef trotz der umständlich gestalteten Benutzeroberfläche deshalb eine Empfehlung wert. Am besten ist das Spiel wohl noch mit dem Programmiercode-Puzzler 7 Billion Humans (wir vergaben in Ausgabe 01/2019 eine 7 von 10) vergleichbar. Für den Preis von circa 15 Euro bekommt man in Automachef jedenfalls viele Stunden Puzzle-Herausforderungen geboten. **Katharina Pache**



Neben Strom- und Energieverbrauch müsst ihr in kleinen Küchen auch auf den Platzbedarf der Maschinen achten.

MEINUNG
Katharina Pache

„Triumph und Frust liegen nah beieinander, dennoch schalte ich immer wieder ein."

Gerade, wenn ich meine, ich hätte alles verstanden und im Griff, setzt mir Automachef das nächste Problem vor. Ein Restaurantkritiker kommt vorbei! Ich muss nun auch als Lieferdienst arbeiten, während ich wie gewohnt die Restaurantgäste versorge. Knifflig! Da ich gelegentlich auch auf dem PC spiele, habe ich schon Erfahrungen mit Titeln dieser Art gesammelt, deshalb fiel mir der Einstieg vielleicht leichter als einem kompletten Neuling. Dennoch wäre mir eine bessere, umfassendere Erläuterung der Maschinen sehr recht gewesen. Oder zumindest sollte es einfacher möglich sein, mit dem Aufbau der Produktionskette zu experimentieren. Auch wenn ich mich über die Menüführung beschwert habe: die Bedienung mit den Buttons funktioniert immerhin gut und die Tastenbelegung ist weitestgehend logisch. Ich werde auf jeden Fall noch eine ganze Weile an Automachef zu knabbern haben, bis ich alle optionalen Ziele und Aufträge erfüllt habe. Und zwischendurch werde ich die Switch sicher auch mal frustriert beiseitelegen. Aber ich freue mich auch, wenn meine Automatik-Küche am Ende wie ein Kätzchen schnurrt.

Infos

Termin:	23. Juli 2019
Sprache/Text:	–/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Team17 Digital Ltd
Entwickler:	Hermes Interactive
Preis:	14,99 Euro

Pro & Contra

- ✚ Interessantes Spielprinzip
- ✚ Puzzles mit Anspruch
- ✚ Großer Umfang
- ✚ Komplexe Produktionsketten
- ✚ Schöne Musikuntermalung
- ➖ Unübersichtliche, verschachtelte Menüs
- ➖ Unzureichende Erklärungen
- ➖ Wenig Varianz bei den Lösungen

Wertung

7/10

„Kniffliges, umfangreiches Puzzle-Spiel mit unübersichtlicher Menüführung."

NACHSPIEL **Spielspaß über den Release hinaus:** Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

DLC PACK 2 + UPDATE 4.0

Nur als Download erhältlich!

Switch

Beat 'em Up Eine Geschichte von Helden und Schleimen: Dragon Quest reiht sich in den fröhlichen Nintendo-Prügelreigen ein und bringt einen coolen neuen Kämpfer und eine hübsche Stage mit.

Der zweite DLC zu Super Smash Bros. Ultimate ist da und bringt den Helden aus Dragon Quest und die neue Stage Yggdrasils Altar mit sich! Ebenfalls neu: Update 4.0, welches Ultimate um einige neue Inhalte erweitert und kleine Anpassungen am Spieldesign vornimmt. Doch erst einmal zum Helden. Dieser kommt in vier Ausführungen daher. Und zwar können wir uns zwischen Eleven aus Dragon Quest 11, Aruso aus Dragon Quest 3, Solo aus Dragon Quest 4 und Eight aus Dragon Quest 8 entscheiden. Alle vier Varianten verfügen über ein eigenes Design sowie unterschiedliche Sprecher. Tatsächlich ist es bei den Helden aus Dragon Quest 3, 4 und 8 das erste Mal, dass wir die Stimmen der tapferen Recken zu hören bekommen. Zusätzlich verfügt jeder Held über eine Farbvariation, die an eine andere Figur aus Dragon Quest angelehnt ist. Was ihre Steuerung, ihre Moves und ihre Attacken angeht, gleichen sich die unterschiedlichen Kämpfer jedoch. Mit seinem Schild kann der Held ankommende Projektile blocken, ebenso mit seinem Vorwärtsschlag, der diese sogar zurückschleudern kann. Die Spezialangriffe des Recken sind verschiedene Zaubersprüche, die man aus der Dragon-Quest-Serie kennt. Um sie zu nutzen, müssen wir jedoch auf Magiepunkte zurückgreifen, die uns mittels einer

Da isser ja, der Held! Bezüglich seines Aussehens können wir zwischen den Protagonisten aus Dragon Quest 3, 4, 8 und 11 wählen, inklusive unterschiedlicher Sprecher.

Beim Ultra Smash des neuen Kämpfers kommen die Hauptfiguren aller Dragon-Quest-Abenteuer zusammen und führen im Team einen verheerenden Schlag aus.

Auf Knopfdruck öffnet der Held ein kleines Menü, in dem vier zufällig gewählte von über 15 Attacken aufscheinen. Darunter finden sich ganz schön mächtige Angriffe!

Wie schon im Falle des Persona-5-DLCs wandern die neuen Geister nicht in die normale Auswahl, sondern können auf einem speziellen Geisterbrett ausgewählt werden.

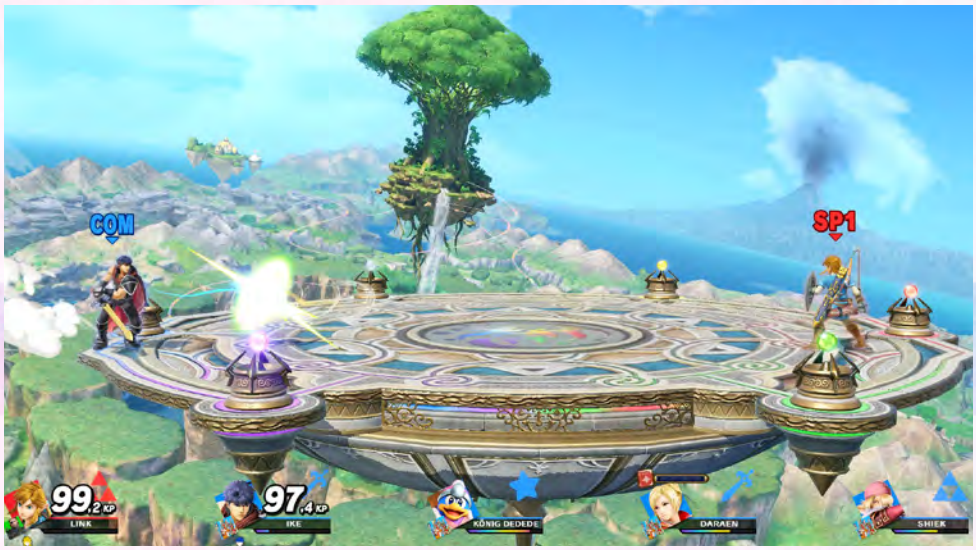
kleinen Leiste über unserem Figurensymbol angezeigt werden und sich erst mit der Zeit oder durch erfolgreiche Angriffe wieder aufladen. Die wohl interessanteste Attacke des Helden ist sein Nach-unten-Spezialangriff. Dann nämlich erhalten wir Zugriff auf eine wahrlich gewaltige Auswahl an unterschiedlichen Angriffen, Verteidigungszaubern und Buffs, die uns in einem stilistisch an die rundenbasierten Dragon-Quest-Kämpfe angelehnten Menü anzeigt werden – allerdings immer nur eine Handvoll. Welche uns zur Verfügung stehen, ist Zufall, und ist das Objekt der Begierde nicht dabei, müssen wir das Angriffsmenü schließen und wieder öffnen. Über 15 verschiedene Auswahlmöglichkeiten finden sich hier und manche davon sind geradezu verboten durchschlagskräftig! Ist der Held dadurch zu stark? Das wird sich erst im Verlauf der Zeit herausstellen. Das Zufallselement und die Tatsache, dass man, während man seine Attacke auswählt, leicht angreifbar ist, schränken seine Angriffskraft zumindest ein wenig ein. Auf jeden Fall macht es viel Spaß, mit dem Helden zu spielen! Auch schön: der Ultra Smash des Kämpfers, bei dem alle Protagonisten aus der ruhmreichen Dragon-Quest-Geschichte zusammenkommen und angreifen.

Kämpfen um den Baum herum

Gemeinsam mit dem Helden hält die Stage Yggdrasils Altar Einzug in Smash Bros. Vom namensgebenden Altar aus fliegen wir mit einer schwebenden Plattform über die Welt von Dragon Quest 11 und an allerlei ikonischen Ortschaften vorbei. Ab und an tauchen kleine Plattformen neben uns auf, auf denen natürlich auch weitergekämpft werden kann. Manchmal finden sich darauf auch Schatztruhen, die Items enthalten – oder sich als bösartige Mimics entpuppen können! In diesem Fall müssen wir sie erst besiegen, um an das gewünschte Item zu gelangen. Stilgerecht hüpfen im Hintergrund der Stage übrigens natürlich Schleime herum. Außerhalb der Kämpfe erwarten uns acht neue Songs und eine Handvoll Dragon-Quest-Geister auf einem DLC-Geisterbrett – so, wie es auch bei Persona 5 schon der Fall war.

Update mit wenig Updates

Update 4.0 bringt leider nicht, wie von manchen Fans erhofft, Target Smash oder den Home-Run Contest zurück in die Smash-Arena. Wohl aber erwarten uns einige Anpassungen und Änderungen. So verfügt die Smash-Leiste nun über eine zeitliche Begrenzung – nutzen wir den Angriff zu lange nicht, ist unsere Chance vertan. Außerdem können sich Gelegenheitsspieler über einen neuen, besonders leichten Schwierigkeitsgrad für den Story-Modus „Stern der Irrenden Lichter“ freuen. Wer gerne online anderen Spielern zuguckt, kann ab sofort auf den Gewinner wetten und etwas Ingame-Währung gewinnen. Aus dem Wii-U-Teil kehrt der Online-Turnier-Modus zurück, in dem uns immer wieder Turniere mit sich ändernden Regeln erwarten. Zuletzt wurde der Video-Editor um einige Features erweitert. Alles ganz nett, aber doch relativ rudimentär. Da erwarten wir uns vom nächsten Update etwas mehr! **Lukas Schmid**



Die neue Stage Yggdrasils Altar basiert auf Dragon Quest 11 und spendiert uns einen Rundflug über die Welt des Rollenspiels.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Ist der Held zu stark? So oder so macht es viel Spaß, sich mit ihm in den Kampf zu begeben!“

Ich hatte mir vom Helden aus Dragon Quest eigentlich bloß einen weiteren Allerwelts-Schwertkämpfer erwartet. Tatsächlich ist er aber mehr als das; vor allem seine Spezialattacke, bei der er aus einer wahrlich beeindruckenden Menge an verschiedenen Effekten und Angriffen wählen kann, zeichnet ihn aus. Generell verleiht ihm seine Magie-Anzeige ein zusätzliches taktisches Element, welches es zu beachten gilt. Die neue Stage Yggdrasils Altar kommt da im Vergleich zwar etwas klassischer daher, ist aber schön gestaltet und sieht toll aus. Deutlich weniger begeistert bin ich vom Update 4.0. Wie so viele andere hatte ich damit gerechnet, dass der Target Smash oder zumindest der Home-Run Contest ihren Weg ins Spiel finden – schlussendlich waren es aber nur kleine Inhalts-Updates und allerlei Detailverbesserungen.

Infos

Termin:	30. Juli 2019
Sprache/Text:	-/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Sora Ltd./Bandai Bamco
Preis:	5,99 Euro/24,99 Euro (Fighter's Pass)

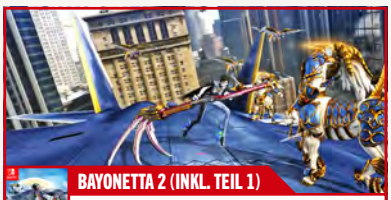
Fazit

LOHNT SICH

„Eine weitere tolle DLC-Erweiterung für den Nintendo-Prügler. Update 4.0 aber enttäuscht.“

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

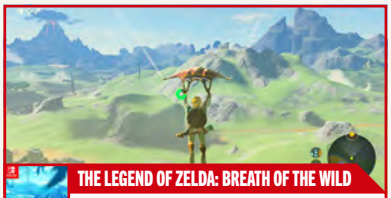
ACTION



BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

- **The Binding of Isaac: Afterbirth+** Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games
- **Attack on Titan 2** Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo
- **Dead Cells** Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Dragon Ball Xenoverse 2** Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Fire Emblem Warriors** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Hyrule Warriors Definitive Edition** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lego Marvel Super Heroes 2** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Sine Mora EX** Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic
- **God Eater 3** Wertung: 7 | Hersteller: Bandai Namco

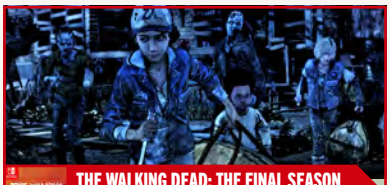
ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo
Ein echtes Meisterwerk, das spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

- **Cave Story+** Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games
- **L.A. Noire** Wertung: 8 | Hersteller: Rockstar
- **Lego City Undercover** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Lego DC Super-Villains** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Lego Die Unglaublichen** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Moonlighter** Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games
- **One Piece: Unlimited World Red – Deluxe Edition** Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Skylanders Imaginators** Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Starlink: Battle for Atlas** Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

ADVENTURE



THE WALKING DEAD: THE FINAL SEASON
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainm.
Ein Finale, das dieser Bezeichnung auch würdig ist. Ein toller Abschluss der Reihe!

- **Batman: The Telltale Series – Staffel 1** Wertung: 8 | Hersteller: Telltale Games
- **Flipping Death** Wertung: 8 | Hersteller: Zoink
- **Minecraft** Wertung: 8 | Hersteller: Mojang
- **State of Mind** Wertung: 8 | Hersteller: Daedalic Entertainment

STRATEGIE

FIRE EMBLEM: THREE HOUSES
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Umfangreich, komplex, durchweg sympathisch – ein tolles Strategie-Erlebnis!

- **Mario + Rabbids Kingdom Battle** Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft
- **Sid Meier's Civilization 6** Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games
- **Disgaea 1 Complete** Wertung: 8 | Hersteller: NIS America
- **Disgaea 5 Complete** Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspieler sorgt

- **Crash Team Racing: Nitro-Fueled** Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Gear Club Unlimited** Wertung: 8 | Hersteller: Microids
- **Gear Club Unlimited 2** Wertung: 8 | Hersteller: Microids
- **Team Sonic Racing** Wertung: 7 | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Abwechslungsreich, anspruchsvoll, atemberaubend – auch auf der Nintendo Switch

- **New Super Mario Bros. U Deluxe** Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Legends: Definitive Edition** Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker 2** Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Super Mario Odyssey** Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Kirby Star Allies** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Owlboy** Wertung: 8 | Hersteller: Soedesco
- **Unravel 2** Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts
- **Yoshi's Crafted World** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

SUPER MARIO PARTY
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
Wer auf Partyspiele steht, kommt an Super Mario Party nicht vorbei. Großer Spaß!

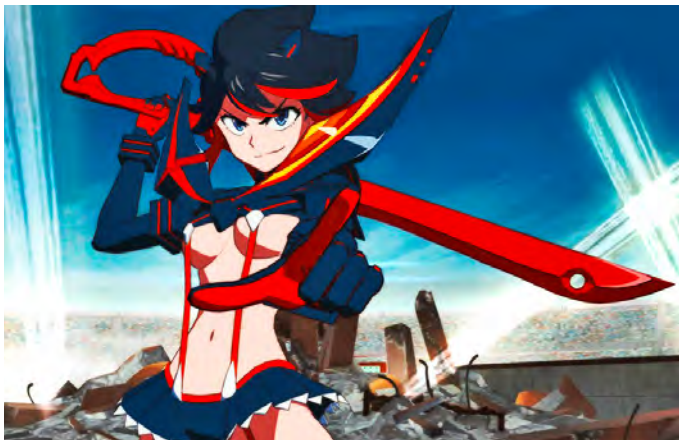
- **1-2-Switch** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Captain Toad: Treasure Tracker** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Just Dance 2017** Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Overcooked 2** Wertung: 8 | Hersteller: Team 17
- **Puyo Puyo Tetris** Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Scribblenauts Showdown** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Snipperclips Plus** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Sushi Striker: The Way of Sushido** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Trials Rising** Wertung: 7 | Hersteller: Ubisoft

Kill la Kill IF

Die actionreiche Anime-Serie aus dem Jahre 2013 bekommt ein eigenes Spiel.

Die Serie Kill la Kill eroberte 2013 das Herz von Anime-Liebhabern mit einer Vorliebe für ausgeflippte Action (und eine Menge Fan-Service). In der Welt von Kill la Kill verleihen magische Schuluniformen ihren Trägern besondere Kräfte – im Spiel Kill la Kill If steht allerdings nicht die Serienheldin Ryuko im Mittelpunkt, sondern deren Widersacherin Satsuki. Entwickelt wurde das Spiel von den Machern von Dragon Ball Fighterz, die Handlung nahm der Autor des Animes selbst in die Hand. Im Kampfspiel dreht sich wenig überraschend alles um effektreiche Auseinandersetzungen, dazu kommt eine „Was wäre, wenn"-Story, die in erster Linie Fans der Vorlage in Entzückung versetzen dürfte. Vorkenntnisse sind definitiv zu empfehlen. Wer mal in die abgedrehte Action hineinschnuppern möchte, lädt sich die kostenlose Demo zum Spiel herunter und duelliert sich mit bekannten Gesichtern aus der Anime-Vorlage. Die Vollversion kostet etwa 60 Euro.

Katharina Pache



SIMULATION

LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR SWITCH ED.
Wertung: 7 | Hersteller: Astragon Software
Für Serien-Fans und Switch-Besitzer top, für Neueinsteiger einen Blick allemal wert

This War of Mine Complete Edition
Wertung: 7 | Hersteller: 11 Bit Studios

Little Dragons Café
Wertung: 6 | Hersteller: Rising Star Games

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS.
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Nintendo greift in die Vollen und liefert einen Titel ab, den man noch in Jahren spielen wird.

ARMS
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

My Hero One's Justice
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Street Fighter 30th Anniversary Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers
Wertung: 7 | Hersteller: Nintendo/Capcom

SPORTSPIEL

NBA 2K18
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games
Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten der Switch zählt

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 18
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

NBA 2K19
Wertung: 8 | Hersteller: 2K Games

NBA 2K Playgrounds 2
Wertung: 7 | Hersteller: 2K Games

SHOOTER

SPLATOON 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für alle Altersklassen

Doom
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Wolfenstein 2: The New Colossus
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

ROLLENSPIEL

DIABLO 3: ETERNAL COLLECTION
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Ent.
Auch auf Switch beweist Diablo 3, dass es ein extrem unterhaltsamer Dauerbrenner ist.

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Octopath Traveler
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Collection of Manar
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pokémon: Let's Go, Pikachu! & Let's Go, Evoli!
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Tales of Vesperia: Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

The World Ends With You – Final Remix
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2: Torna – The Golden Country
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Willkommen bei den digitalen Highlights auf der Switch: Viele der besten Spiele für Switch sind ausschließlich im eShop erhältlich. Hier sind sie aufgelistet!

ACTION

FULL METAL FURIES
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games
Grandiose Action, die vor allem im Koop so richtig viel Laune macht

- **Azure Striker Gunvolt: Striker Pack** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Battle Chef Brigade** – Wertung: 8 | Hersteller: Cartoon Network
- **Bayonetta** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Blazing Chrome** – Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew
- **Danmaku Unlimited 3** – Wertung: 8 | Hersteller: Doragon
- **Gonner** – Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Graceful Explosion Machine** – Wertung: 8 | Hersteller: Vertex Pop Inc.
- **Guacamelee! 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **My Friend Pedro** – Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **Outlast 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games
- **Pac-Man Championship Edition 2 Plus** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Rogue Legacy** – Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games
- **Steredenn: Binary Stars** – Wertung: 8 | Hersteller: Plug in Digital
- **Super Hydorah** – Wertung: 8 | Hersteller: Aylight

RENNSPIEL

FAST RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en
Bleifuß habt ihr? Einen stählernen Willen auch? Dann holt euch Fast RMX!

- **Riptide GP Renegade** – Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit
- **Beach Buggy Racing** – Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit
- **Vroom in the Nightsky** – Wertung: 3 | Hersteller: Poisoft
- **-** – Wertung: - | Hersteller: -

ACTION-ADVENTURE

HOLLOW KNIGHT
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry
Fordernd und motivierend: Hollow Knight ist eines der derzeit besten 2D-Abenteuer!

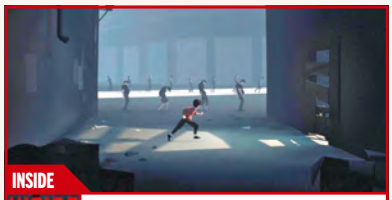
- **Hyper Light Drifter – Special Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Abylight
- **Iconoclasts** – Wertung: 9 | Hersteller: Brifrost Entertainment
- **Okami HD** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Axiom Verge** – Wertung: 8 | Hersteller: Thomas Happ Games
- **Broforce** – Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **Cadence of Hyrule** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Monster Boy und das Verfluchte Königreich** – Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment
- **Resident Evil 2 Revelations** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Severed** – Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

STRATEGIE

INTO THE BREACH
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games
Taktisch anspruchsvoll und unheimlich motivierend. Ein Indie-Highlight 2018!

- **World of Goo** – Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation
- **The Banner Saga 3** – Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil
- **Ironcast** – Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone
- **Kingdom Two Crowns** – Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Slay the Spire** – Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle
- **Steamworld Heist: Ultimate Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Wargroove** – Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish
- **World Conqueror X** – Wertung: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Automachef** – Wertung: 7 | Hersteller: Team17 Digital

ADVENTURE



INSIDE
Wertung: 9 | Hersteller: Playdead
Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man trotz des hohen Kaufpreises gespielt haben.

- **Brothers: A Tale of Two Sons** – Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games
- **The Lion's Song** – Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games
- **Yoku's Island Express** – Wertung: 9 | Hersteller: Team 17
- **Gris** – Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **Valiant Hearts: The Great War** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **What Remains of Edith Finch** – Wertung: 8 | Hersteller: Annapurna Games

MUSIKSPIEL

DEEMO
Wertung: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
Spielspaß für alle Musikfreunde, die Lust auf ein bisschen Herzschmerz haben

- **Floor Kids** – Wertung: 8 | Hersteller: Merj Media
- **VOEZ** – Wertung: 8 | Hersteller: Flyhigh Works

ROLLENSPIEL

UNDERTALE
Wertung: 8 | Hersteller: 8-4
Undertale zeigt, dass eine gute Story besser altert als die schönste Grafik.

- **Child of Light Ultimate Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Final Fantasy 15 Pocket Edition HD** – Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix
- **Salt and Sanctuary** – Wertung: 8 | Hersteller: Sky Studios
- **World of Final Fantasy Maxima** – Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Epic Astro Story

Ein weiteres Kairosoft-Game beehrt die Switch – dieses Mal mit Weltraum-Setting!

Die niedlichen Kairosoft-Spiele in Pixeloptik kennt ihr vielleicht bereits von eurem Smartphone oder Tablet, nach und nach beehren sie aber auch Nintendos Switch. In Epic Astro Story baut ihr eure Weltraumkolonie auf und versucht so, freundliche Außerirdische als Touristen zu eurer Station zu locken. Wie bei vielen der Spiele des Studios üblich, gilt es, bei der Planung auf gute Kombo-Möglichkeiten der Gebäude zu achten, um eure Stadt attraktiver zu machen. Dazu kommen in Epic Astro Story Gefechte, bei denen ihr euch dem Schlagabtausch mit weniger freundlich gestimmten Außerirdischen widmet. Allerdings laufen die Kämpfe zum großen Teil automatisch ab. Ihr seht also dabei zu, wie sich eure Pixelmännchen mit den Aliens bekriegen. Genau wie bei Kill la Kill steht von Epic Astro Story eine Demo zum Download bereit, in der ihr das Spiel kostenlos ausprobieren könnt. Mit zehn Euro ist der Preis für die Vollversion recht happig.

Katharina Pache

SPORTSPIEL

GOLFSTORY
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games
Ebenso sympathischer wie witziger Mix aus Golf-Spiel und 2D-Rollenspiel

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Windjammers
Wertung: 7 | Hersteller: Dotemu

NBA Playgrounds – Enhanced Edition
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

-
Wertung: - | Hersteller: -

SIMULATION

STARDEW VALLEY
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish
Vergesst euren echten Job und werdet lieber virtueller Farmer in Stardew Valley!

Bridge Constructor Portal
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Football Manager 2019 Touch
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Human Resource Machine
Wertung: 8 | Hersteller: Tomorrow Corporation

Of Mice and Sand Revised
Wertung: 7 | Hersteller: Arc System Works

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU
Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli
Herausforderndes Puzzle-Spiel, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee rausholt

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Herst eller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Freedom Planet
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked: Special Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

Namco Museum
Wertung: 7 | Hersteller: Bandai Namco

Tumbleseed
Wertung: 7 | Hersteller: Aeiowu

JUMP & RUN

SHOVEL KNIGHT: TREASURE TROVE
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club Games
Nicht nur für Retro-Fans: Das Shovel-Knight-Gesamtpaket bietet für jeden etwas!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Shantae and the Pirate's Curse
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

The End Is Nigh
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis

Flinthook
Wertung: 8 | Hersteller: Tribute Games

Fox N Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertain.

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mighty Gunvolt Burst
Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates

Octahedron
Wertung: 8 | Hersteller: Demimonde

Yooka-Laylee
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Arcade Archives Mario Bros.
Wertung: 7 | Hersteller: Hamster

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION & ACTION-ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, dabei aber noch besser als jemals zuvor: ein Meisterwerk!

- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Konami
- **Metroid: Samus Returns** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Resident Evil Revelations** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Ace Combat Assault Horizon Legacy+** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Kid Icarus: Uprising** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lego City Undercover: The Chase Begins** – Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Ent.
- **Skylanders Giants** – Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Star Fox 64 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel!

- **Luigi's Mansion** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion 2** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und die Maske der Wunder** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Super Pokémon Rumble** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Zero Escape: Virtue's Last Reward** – Wertung: 9 | Hersteller: Rising Star Games
- **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate** – Wertung: 8 | Hersteller: Konami
- **Layton's Mystery Journey: Katrielle und die …** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR NINTENDO 3DS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

- **Dead or Alive: Dimensions** – Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Super Street Fighter IV 3D Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Dragon Ball Z: Extreme Butoden** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Tekken 3D Prime Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen X und Y zu sehr guten Pokémon-Spielen!

- **Bravely Default** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Bravely Second End Layer** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Dragon Quest 8: Die Reise des verw. Königs** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan** – Wertung: 9 | Hersteller: NIS America
- **Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Fantasy Life** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + Bow. Jr.s Rei.** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Mario & Luigi: Paper Jam Bros.** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Persona Q: Shadow of the Labyrinth** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Pokémon Ultrasonne & Ultramond** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Shin Megami Tensei 4 Apocalypse** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Yo-kai Watch 2: Geistige Geister** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch 3** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

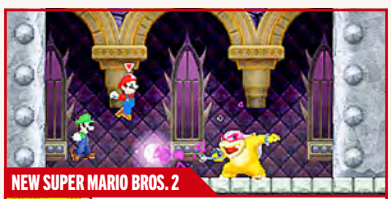
PICROSS 3D: ROUND 2

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Eine echt gehaltvolle Glücksnuss für anspruchsvolle Rätselknacker

- **Captain Toad: Treasure Tracker** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Crush 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mario Party: Star Rush** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Rabbids Rumble** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Monkey Ball 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Tetris Ultimate** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Ultimate NES Remix** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Warioware Gold** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN



NEW SUPER MARIO BROS. 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Motivierender Hüpf-Altmeister mit Gameplay vom Feinsten und spaßigem Koop

- **Donkey Kong Country Returns 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Sonic Generations** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario 3D Land** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Planet Robobot** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby: Triple Deluxe** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Poochy & Yoshi's Woolly World** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Origins** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Yoshi's New Island** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

KATAMARI DAMACY REROLL

Verrückt, verrückter, Katamari Damacy: Im Remake des ersten Teils der im wahrsten Sinne des Wortes durchgedrehten Reihe sammelt ihr mit einer klebrigen Kugel möglichst viele Objekte in den bunten Levels auf.

MUSIKSPIEL

HATSUNE MIKU: PROJECT MIRAI DX

Wertung: 9 | Hersteller: Sega

Hatsune Miku holt einmal richtig Luft – und pustet die Konkurrenz vom 3DS.

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Rhythm Paradise Megamix
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Theatrhythm Final Fantasy
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

STRATEGIE

FIRE EMBLEM FATES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Die dreiteilige Fantasy ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

Fire Emblem: Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Code Name S.T.E.A.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

RENN- & SPORTSPIEL

MARIO KART 7

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung.

Mario Golf: World Tour
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Mario Sports Superstars
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011 3D
Wertung: 9 | Hersteller: Konami

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Wertung: 9 | Hersteller: Sega

F1 2011
Wertung: 8 | Hersteller: Codemasters

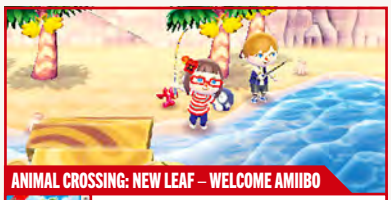
FIFA 12
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Mario & Sonic b. d. Olympischen Spielen: Rio 2016
Wertung: 7 | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis Open
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Ridge Racer 3D
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

SIMULATION



ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein Highlight für Simulationsspieler und dank des Updates sogar noch besser

Tomodachi Life
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Happy Home Designer
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Harvest Moon: A New Beginning
Wertung: 8 | Hersteller: Natsume

Harvest Moon 3D: Geschichten zweier Städte
Wertung: 8 | Hersteller: Rising Star Games

Nintendogs + Cats
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pilotwings Resort
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pinball Hall of Fame 3D: The Williams Collection
Wertung: 8 | Hersteller: dtp Entertainment

Story of Seaons
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Story of Seaons: Trio of Towns
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

MY TWO COINS

Satte 800.000 Euro an Fördermitteln für großartige Games-Projekte aus Bayern, auch für die Switch – das ist ein Gewinn für tolle Spiele, alle Nintendo-Fans und deutsche Entwickler.

Habt ihr schon einmal etwas von der FilmFernsehFonds Bayern GmbH gehört? Nein? Dann hier die Crashkurs-Version: Die in Kurzform FFF Bayern genannte GmbH ist eine Vereinigung aus dem Freistaat Bayern, der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien, dem Bayerischer Rundfunk, dem ZDF sowie den privaten Medienkonzernen ProSiebenSat.1 und RTL. Die Aufgabe des FFF Bayern: die gezielte Förderung von Projekten, um in Deutschland eine starke Film- und Fernsehlandschaft aufzubauen und zu erhalten. Zu den Förderbereichen der GmbH zählen aber nicht nur Leinwandprojekte, sondern auch Videospiele – und gerade eben erst hat der FFF Bayern sehr großzügig das Scheckbuch gezückt und insgesamt 800.000 Euro an spannende Projekte verteilt!

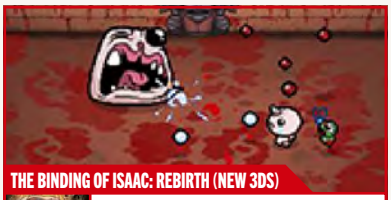
Ka-ching!

Den dicksten Brocken aus dem Förderangebot hat sich die Intellivision Entertainment Europe GmbH aus Nürnberg gegönnt. Erinnert ihr euch noch an unsere Newsmeldungen zum Comeback der Intellivision-Hardware in Form der für 2020 angekündigten Retro-Konsole Intellivision Amico? Das System passt super zum Konzept der FFF Bayern – eine Konsole mit gewaltfreien, familienfreundlichen Spielen mit starker Unterstützung aus dem Herzen der fränkischen Metropolregion, dazu eine clevere Game-Engine, die im Laufe eines Spiels automatisch schwächeren Fingersportlern unter die Arme greift. Mit ihrem Förderbetrag von insgesamt 450.000 Euro sollen die Nürnberger insbesondere ihre geplanten Neuauflagen von Pong, Moon Patrol, Shark! Shark! und Skiing auf möglichst beeindruckende Art in eine neue Videospielära bringen. Ich persönlich drücke den Kollegen aus Franken ganz fest die Daumen und freue mich tierisch darüber, dass sich unser Nachbar das starke Förderpaket sichern konnte.

Und wie steht es mit den restlichen 350.000 Euro? Auch da gibt es super Nachrichten für Nintendo-Besitzer! 85.000 Euro erhält Seven Sins von Bonus Level Entertainment aus München. Hier kämpft ihr als Kleriker gegen den Ausbruch der Pest. Jeweils 20.000 Euro gibt es für die Mittelalter-Stadtaufbau-Simulation Civitates, eine Adventure-Interpretation des Rotkäppchen-Märchens namens Aruna, die Sportsimulation Biathlon Superstar sowie die Weltraum-Survival-Simulation Option 3. Allesamt für die Switch. Allesamt von bayerischen Softwareentwicklern. Allesamt für MICH!

Nintendos Kleiner ganz groß: Auch für Nintendos Dual-Screen-Handheld schlummern viele tolle Spiele verborgen im Nintendo eShop. Diese Games solltet ihr kennen!

ACTION



THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis

Ihr mögt Rogue-Spiele und schwarzen Humor? Dann schlagt auf jeden Fall zu!

- **Mighty Switch Force** – Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward
- **3D Fantasy Zone** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Azure Striker Gunvolt 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Fractured Soul** – Wertung: 8 | Hersteller: Endgame Studios
- **Mutant Mudds** – Wertung: 8 | Hersteller: Renegade Kid
- **Noitu Love: Devolution** – Wertung: 8 | Hersteller: Konjak
- **Retro City Rampage: DX** – Wertung: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Sadame** – Wertung: 8 | Hersteller: Rising Star Games
- **Blaster Master Zero** – Wertung: 7 | Hersteller: Inti Creates

GESCHICKLICHKEIT

FALLBLOX

Wertung: 9 | Hersteller: Intelligent Systems

Dank des intelligenten Spielsystems eine echte Puzzleperle für euren Download

- **VVVVVV** – Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis
- **Art of Balance Touch** – Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en
- **Boxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Bye-bye Boxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Mario and Donkey Kong: Minis on the Move** – Wertung: 8| Hersteller: Nintendo
- **Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Ollioli** – Wertung: 8 | Hersteller: Roll7
- **Picross e8** – Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – SPIRIT OF JUSTICE

Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Phoenix und Co. können es nach wie vor – eine würdige Fortsetzung der Reihe.

- **Ace Attorney Trilogy** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Shantae and the Pirate's Curse** – Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Apollo Justice: Ace Attorney** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Attack of the Friday Monsters** – Wertung: 8 | Hersteller: Level-5
- **Corpse Party** – Wertung: 8 | Hersteller: XSEED Games
- **Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Quiet, please!** – Wertung: 8 | Hersteller: Nostatic Software
- **Severed** – Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Steamworld Dig** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Terraria** – Wertung: 8 | Hersteller: Re-Logic
- **Zero Time Dilemma** – Wertung: 8 | Hersteller: Aksys Games
- **Aeternoblade** – Wertung: 7 | Hersteller: Corecell Technology
- **Elliot Quest** – Wertung: 7 | Hersteller: Playeveryware
- **The Starship Damrey** – Wertung: 7 | Hersteller: Level-5

ROLLENSPIEL

RUNE FACTORY 4

Wertung: 9 | Hersteller: XSEED Games

Aufgrund sinnvoll ausgebauter Features der beste Teil der gesamten Reihe

- **Crimson Shroud** – Wertung: 9 | Hersteller: Level-5
- **The Denpa Man: They Came By Wave** – Wertung: 9 | Hersteller: Genius Sonority
- **Ambition of the Slimes** – Wertung: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Lord of Magna: Maiden Heaven** – Wertung: 8 | Hersteller: XSEED Games

JUMP & RUN

CAVE STORY

Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis

Wer den Titel bisher noch nicht gekauft hat, bekommt hier eine klasse Packung!

- **Cursed Castilla** – Wertung: 8 | Hersteller: Abylight
- **Mighty Gunvolt Burst** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Runbow Pocket (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: 13AM Games
- **Sayonara Umiharakawase** – Wertung: 8 | Hersteller: Agatsuma Entertainment

STRATEGIE

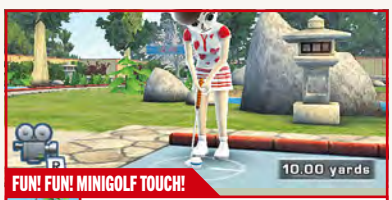
POCKET CARD JOCKEY

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Was nach einer schrägen Kombination klingt, entpuppt sich als witzig und originell!

- **Mercenaries Saga 3** – Wertung: 8 | Hersteller: RideonJapan, Inc.
- **Nintendo Pocket Football Club** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Steamworld Heist** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Wizard Defenders** – Wertung: 8 | Hersteller: Teyon

SPORT- & RENNSPIEL



FUN! FUN! MINIGOLF TOUCH!

Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Rundum gutes, kreatives und schön designtes Minigolf ohne große 3DS-Ansprüche

- **Airace Speed** – Wertung: 7 | Hersteller: QuebicGames
- **Gotcha Racing** – Wertung: 7 | Hersteller: Arc System Works
- **Speedx 3D Hyper Edition** – Wertung: 7 | Hersteller: Gamelion Studios
- **Family Bowling 3D** – Wertung: 5 | Hersteller: Arc System Works

Retro für unterwegs: Die Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS ist nicht zu verachten – das sind die Highlights.

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Wie kann ein Spiel nach dem 200. Durchgang noch so gut sein? Ein zeitloses Meisterwerk!

- **Mega Man X (New 3DS)** – Wertung: 10 | Hersteller: Capcom
- **Super Mario Bros. 3** – Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog 2** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Demon's Crest (New 3DS)** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Q. (New 3DS)** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** – Wertung: 9 | Hersteller:Nintendo

ACTION

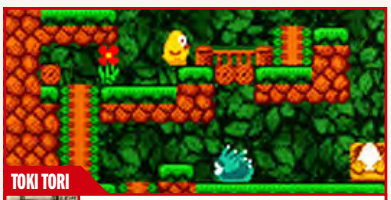
SUPER CASTLEVANIA IV (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Konami

Fantastische Grafik, forderndes Spieldesign und schier endlos viel Dauerspaß

- **3D Gunstar Heroes** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Blaster Master** – Wertung: 9 | Hersteller: Sunsoft
- **Contra 3: The Alien Wars** – Wertung: 9 | Hersteller: Konami
- **Ninja Gaiden 2: The Dark Sword of Chaos** – Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom** – Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Shinobi** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega

GESCHICKLICHKEIT



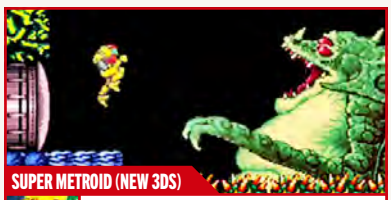
TOKI TORI

Wertung: 9 | Hersteller: Two Tribes

In diesem GBC-Klassier knobelt ihr euch mit dem gelben Küken Toki Tori durch Rätsel.

- **Donkey Kong** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lock'n Chase** – Wertung: 8 | Hersteller: Data East
- **Mario's Super Picross (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Pilotwings (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE



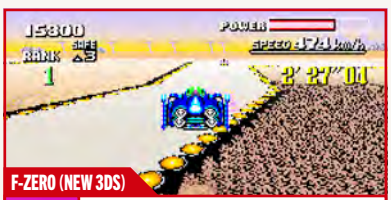
SUPER METROID (NEW 3DS)

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original. Trotzdem genial!

- **The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)** – Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 3: Dracula's Curse** – Wertung: 9 | Hersteller: Konami
- **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metroid 2: Return of Samus** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORT- & RENNSPIEL



F-ZERO (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Schade ist einzig und allein, dass F-Zero nur einen Singleplayer-Modus unterstützt.

- **3D Out Run** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Kart (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

POKÉMON GOLD & SILBER

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Die zweite Pokémon-Generation ist besser gealtert als die erste und einen Blick wert.

- **Breath of Fire 2 (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Pokémon Kristall** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

RETRORÄTSELN

Ha! Da sind uns aber etliche von euch auf den Leim gegangen – gesucht war beim letzten Mal das originale Dynablaster! Am schnellsten und dann auch noch richtig antwortete Torben Au.

Es war interessant zu sehen, wie viele Mails wir zu unserem letzten Retrorätsel erhalten haben: Die ältere Generation antwortete mit Dynablaster (der Screenshot stammte auch davon), die etwas Jüngeren nannten Wario Blast Featuring Bomberman. Wir sind jetzt wieder beim SNES. Gesucht ist einer der prominentesten (nicht: besten) Vertreter der … nun … Anti-Jump&Runs. Das Spiel erschien Mitte der 90er-Jahre, entwickelt wurde es von einem Sportgott.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

THE OTHER CASTLE

Mini Metro ist zwar schon ein bisschen älter, als zeitloses Puzzlespiel hat das gute Stück aber nichts von seiner faszinierenden Wirkung verloren. Das hier ist ein echter Suchtbolzen!

Zwar gibt es Mini Metro auch für den PC (sowie für Mac und sogar für Linux), seine ganze Stärke zeigt dieses clevere kleine Teil aber auf iOS und Android – denn auf dem Smartphone fühlt sich dieser Knobel-Stratege sichtlich wohl. In dem minimalistisch präsentierten, grafisch aber hervorragend funktionierenden Puzzlespiel ist es eure Aufgabe, in mehreren Städten ein effizientes U-Bahn-Netz aufzubauen und alle Passagiere von New York über Berlin bis Tokio dabei möglichst schnell bei ihren Wunschstationen abzuliefern. Nach jeder erfolgreich überstandenen Phase erhaltet ihr neue Ausbauoptionen für eure U-Bahn. Na, wie lange könnt ihr durchhalten? Highscores lügen bekanntlich nicht!

FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

TIPPS & TRICKS

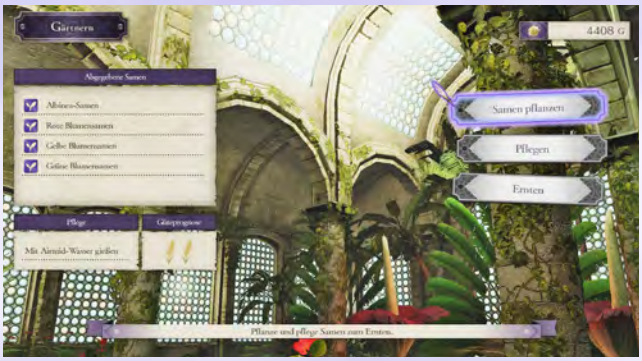
Fire Emblem: Three Houses ist ein komplexes, umfangreiches Spiel. Damit ihr bestmöglich ins Abenteuer startet, liefern wir euch vier praktische Tipps zum Einstieg! **Von Nadine Krämer**

TIPP 1 AKTIONSPUNKTE SPAREN, MOTIVATION ERHÖHEN

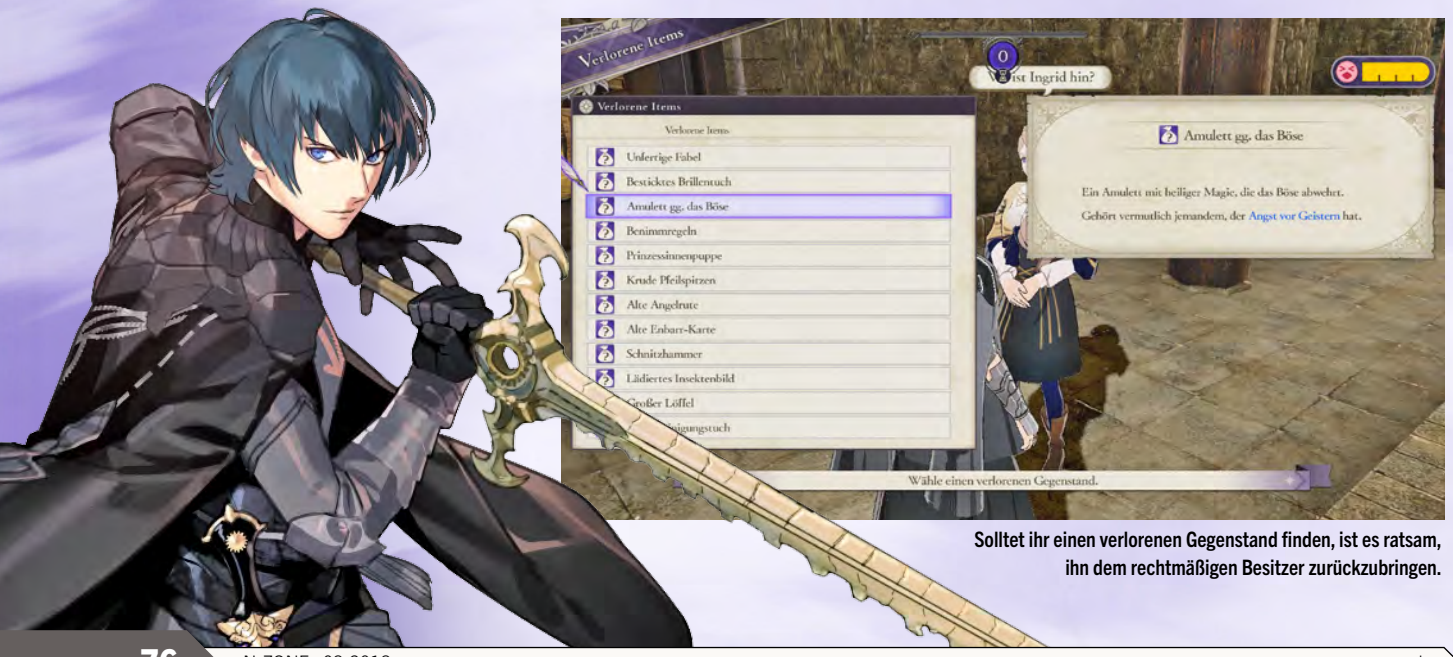
Als Professorenneuling habt ihr in Garreg Mach alle Hände voll zu tun, aber nur wenig Aktionspunkte, die ihr dafür verwenden könnt. Vor allem ist es harte Arbeit, die Studenten bei Laune zu halten, was einen Großteil eurer Punkte verbraucht – denn nur motivierte Schüler wollen von euch unterrichtet werden. Damit ihr eure Erkundungstouren wegen studentischer Angelegenheiten nicht vorzeitig beenden müsst, gibt es ein paar nützliche Kniffe.

Während ihr eure Runden durch das Kloster zieht, findet ihr mitunter verschiedene Gegenstände, darunter auch welche, die jemand verloren hat. Hier lohnt es sich, aufmerksam zu sein und die Persönlichkeiten eurer eigenen, aber auch der hausfremden Studenten und Lehrer zu kennen. Die Kurzbeschreibung verrät euch, wem der Gegenstand gehören könnte. Bringt ihr ein Item zu seinem rechtmäßigen Besitzer zurück, steigen Motivation und Unterstützungswert. Solltet ihr den passenden Gegenstand nicht parat haben, könnt ihr durch Geschenke eure Beziehung aufbessern. Dabei ist vor allem entscheidend, wie gut das Geschenk zu den Vorlieben der Person passt. Schenkt ihr einem Bücherwurm also neuen Lesestoff, steigt seine Motivation um einen höheren Wert an, als wenn ihr ihm eine neue Waffe schenkt. Geschenke könnt ihr ebenfalls im Kloster finden oder bei den Händlern am Marktplatz erwerben. Ein Sonderfall sind Blumen, die züchtet ihr im Gewächshaus aus speziellen Blumensamen. Die Qualität eurer Geschenke wird euch in eurem Lagerhaus anhand von einer Sternenwertung angezeigt. Durch die Geschenke und Gegenstände erhöht sich zwar die Motivation, aber es wird dabei nur eine Bindung zwischen der Einheit und euch selbst aufgebaut. Wollt ihr die Bindung zwischen zwei Einheiten stärken, müsst ihr abwägen, ob ihr nicht lieber doch einen Aktionspunkt investieren wollt.

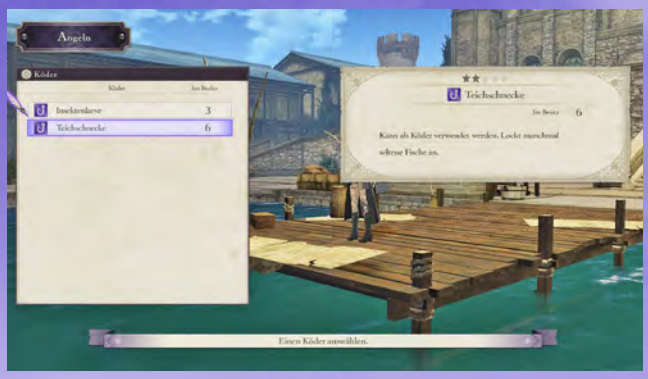
Auf dem Marktplatz kauft ihr Geschenke für eure Studenten. Anhand der Kurzbeschreibung seht ihr, wem das Geschenk gefallen könnte.



Im Gewächshaus pflanzt ihr nicht nur Kräuter und Gemüse an. Aus Blumensamen erhaltet ihr manchmal Blüten, die ihr verschenken könnt.



Solltet ihr einen verlorenen Gegenstand finden, ist es ratsam, ihn dem rechtmäßigen Besitzer zurückzubringen.



Eure Fischköder unterscheiden sich durch die Wahrscheinlichkeit, mit der sie seltene Fische anlocken. Den Seltenheitsgrad seht ihr anhand der Sterne im Menü.

Die Fischsilhouette verrät euch, welcher Fisch sich dahinter verbergen könnte. Je größer und bunter die Silhouette, desto seltener der Fisch!

TIPP 2 PETRI HEIL! VERDIENT EUCH ETWAS DAZU!

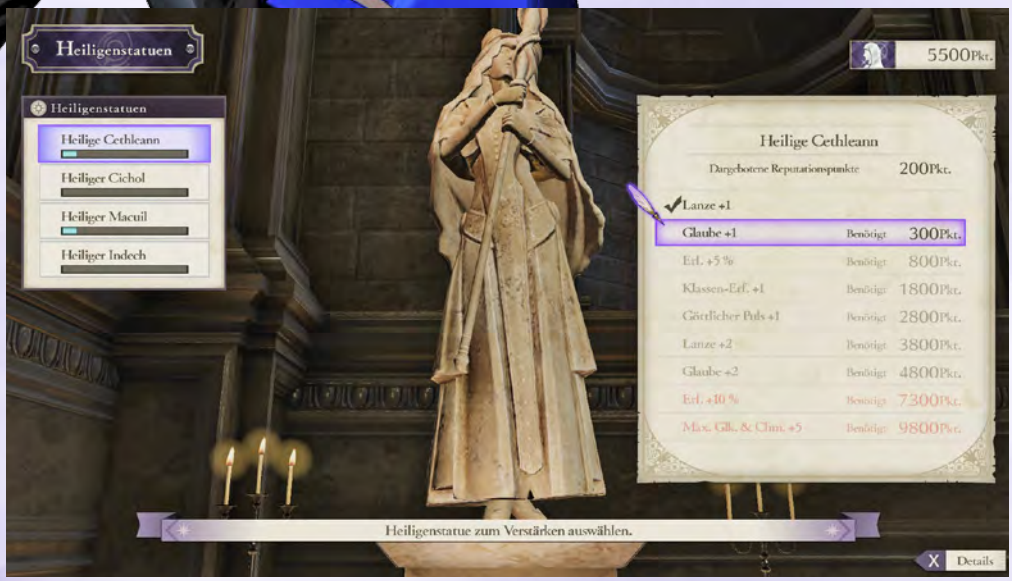
Zum Beginn jedes Monats erhaltet ihr von der Kirche finanzielle Mittel, mit der ihr eure Aktivitäten für den kommenden Monat planen sollt. Dass dieses Geld nicht immer ausreicht, ist bei der Anzahl an Studenten und den Preisen von Waffen und weiteren Items klar. Umso wichtiger ist es, die eigene Kasse aufzustocken – mit maroden Waffen kämpft es sich schlecht. Eine der besten Möglichkeiten, an Gold zu kommen, ist das Angeln. Dabei solltet ihr vor allem auf die verschiedenen Angelevents achten, die euch im Kalender angezeigt werden. An Tagen, an denen beispielsweise der Fischteich in goldenes Licht getaucht wird, ist die Chance höher, einen seltenen Fisch zu fangen! Anbeißen können etwa silberne, goldene und platinfarbene Fische die 200, 500 und 1.000 Gold bringen. Es gibt jedoch noch viele weitere spezielle Fische, die ihr während verschiedener Events fangen könnt. Zum Angeln benötigt ihr Köder, die ihr im Kloster findet oder bei den Händlern am Marktplatz erwerbt. Die Köder sind in verschiedene Stufen unterteilt. Sie unterscheiden sich durch die Wahrscheinlichkeit, mit der sie seltene Fische anlocken. Manchmal lohnt es sich, Köder im Voraus zu kaufen und sie für besondere Events zu sparen. Das Angeln an sich ist nicht all zu kompliziert. Ihr wählt euren Köder aus, und schon wirft euer Held die Angel aus. Nun müsst ihr auf die Fischsilhouette achten, die auf dem Bildschirm erscheint. Die Größe und Farbe zeigt an, wie selten der Fisch ist, der sich dahinter verbirgt. Die blauen Schatten bilden dabei die unterste Seltenheitsstufe. Ihr müsst auch nicht sofort den ersten Fisch nehmen, der an eurem Köder interessiert ist. Aber spätestens beim dritten Fisch solltet ihr zuschlagen, denn sonst ist euer Köder verloren. Ist der Fisch erst mal am Haken, müsst ihr im richtigen Moment an der Angel ziehen. Passt hierfür den Moment ab, wenn euer Ring sich mit dem des Fisches überschneidet. Je besser euer Timing dabei ist, desto seltener der Fisch, den ihr bekommt. Ist es geschafft, könnt ihr euren Fang auf dem Marktplatz verkaufen. Toller Nebeneffekt des Ganzen? Für das Fischen erhaltet ihr Erfahrungspunkte, die euren Dozentenrang erhöhen!

Um einen Fisch zu fangen, müsst ihr im richtigen Moment an eurer Angelrute ziehen. Das Timing ist hier wichtig.

Der Kalender zeigt euch an, welche Nebenmissionen und Events diesen Monat verfügbar sind. Achtet darauf, dass nicht jede Mission auch jeden Tag verfügbar ist!

TIPP 3 NEBENQUESTS UND REPUTATION

Es kann vorkommen, dass die Studenten, Lehrkräfte und Soldaten des Klosters eure Hilfe benötigen und eine Quest verfügbar wird. Erfüllt ihr die Aufgaben, könnt ihr spezielle Items und Reputation erhalten. Reputation ist eine Art zweite Währung in Fire Emblem: Three Houses, mit der ihr in die Pflege der Heiligenstatuen im Dom investieren könnt. Diese Statuen bringen euch zusätzliche Boni auf verschiedene Fähigkeiten oder mehr Erfahrung in Kämpfen. Die vier Heiligen bieten dabei unterschiedliche Schwerpunkte an, weshalb ihr danach entscheiden solltet, was am besten zu eurer Truppe passt. Solltet ihr viele Einheiten haben, die Lanzen verwenden, bietet sich der Bonus auf Lanzenfertigkeiten an. Ihr solltet auch Kollegen und Studenten aushelfen, um gute Boni für schwierige Kämpfe abzusahnen. Einige der Quests bilden richtige Nebenmissionen, bei denen ihr aufs Schlachtfeld ziehen müsst. Oftmals sollt ihr hier Gebiete einnehmen, verteidigen oder Personen retten. Seid ihr erfolgreich, winken euch seltene Gegenstände, ein neues verfügbares Bataillon, welches es nicht auf dem Markt gibt, oder ein Heroenrelikt. Heroenrelikte sind legendäre Waffen, die eure Einheiten einzigartige Kampffähigkeiten ausüben lassen. Diese Waffen lohnen sich definitiv und ihr solltet sie auf jeden Fall mitnehmen, wenn ihr Zeit für diese Nebenmissionen habt. Für manche der Nebenquests müsst ihr zunächst ein gewisses Unterstützungslevel zu einer Figur aufbauen. Es existieren aber auch Nebenquests, in der die Beziehung von zwei Figuren thematisiert wird. Ihr solltet also darauf achten, dass ihr ein gutes Verhältnis zu euren Studenten habt und für Gelegenheiten sorgen, bei denen sie sich untereinander besser kennenlernen. Kampf-Nebenquests findet ihr im Reiter Kampf, wenn ihr euren Tag beginnt.

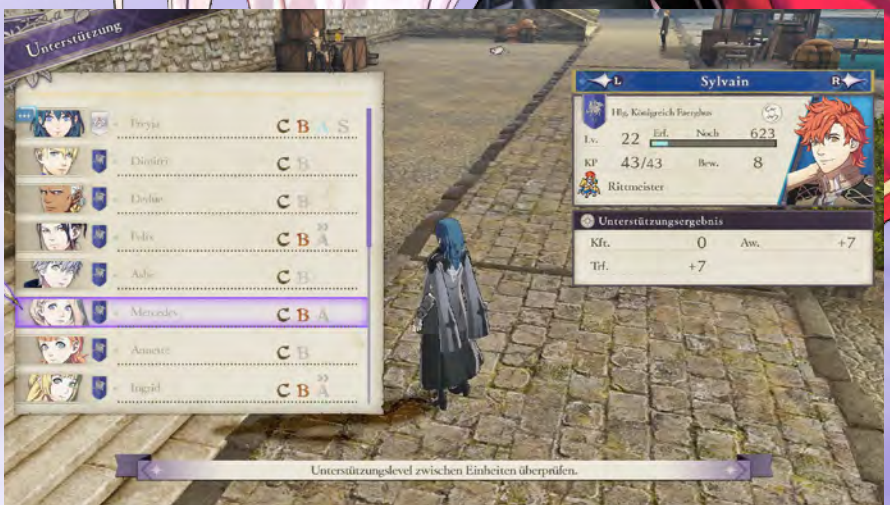


Durch das Pflegen der Heiligenstatuen im Dom erhalten eure Studenten und ihr tolle Kampf- und Erfahrungsboni.

Prüft vor dem Kampf genau, welche Geländearten ihr auf dem Schlachtfeld vorfindet. Ihr geschickter Einsatz kann über Sieg oder Niederlage entscheiden.

TIPP 4 GELÄNDEARTEN UND BONI

Um auch im Kampf die Oberhand gegen euren Gegner zu behalten, solltet ihr das Spielfeld genau studieren. Viele Levels weisen Felder auf, die Effekte auf die Einheiten ausüben, welche sich auf ihnen befinden. Diese Effekte können sowohl positiver als auch negativer Natur sein. Mit eurem Cursor könnt ihr über das Schlachtfeld fahren und euch anzeigen lassen, welchen Effekt welches Feld ausübt. Bestimmte Gebiete sind außerdem nicht von berittenen Einheiten passierbar oder können nur von Flugeinheiten übersprungen werden. Ihr solltet also vor und während dem Kampf eure Umgebung genauestens unter die Lupe nehmen und eure Strategie so planen, dass ihr die Effekte zu eurem Vorteil nutzen könnt. Hat eine eurer Einheiten beispielsweise zu wenig Lebenspunkte und keine Heilung in Aussicht, lohnt sich der strategische Rückzug auf ein Heil-Feld. Bei Lava hingegen solltet ihr versuchen, eure Einheiten über kleinere Bereiche zu führen, um den Schaden an euren Kämpfern gering zu halten. Die richtige Taktik und das geschickte Verwenden von Boni kann in Fire Emblem: Three Houses eine Schlacht entscheiden! Ähnlich wichtig ist es, auch die Unterstützungslevel der Einheiten im Auge zu behalten. Einheiten, die sich gut verstehen, kämpfen gemeinsam besser und können sich gegenseitig weitere Boni verleihen. Ihr könnt in der Vorbereitungsphase des Kampfes die Aufstellung eurer Figuren wechseln und so Kampfgruppen bilden. Dabei solltet ihr beachten, dass sich die Fähigkeiten der einzelnen Einheiten gut ergänzen, denn manchmal kann es von Vorteil sein, den Krieg an zwei Fronten gleichzeitig zu führen.



Im Menü könnt ihr den aktuellen Unterstützungslevel eurer Einheiten einsehen. Wer sich versteht, kämpft besser.

BANJO-KAZOOIE GRUNTYS RACHE

Harrrrrruiiii, haaa, haaa, haaa! Bär und Vogel kehren dank Super Smash Bros. Ultimate nach langer Absenz bald auf eine Nintendo-Konsole zurück. Doch schon einmal wurden sie vor vielen, vielen Jahren in einem fast vergessenen Game-Boy-Advance-Abenteuer Microsoft untreu. Wir blicken zurück!

Denkt man an Banjo-Kazooie, so kommen einem drei Spiele in den Sinn: Banjo-Kazooie und Banjo-Tooie, beide ursprünglich für das Nintendo 64 erschienen und bis heute heiß geliebt, und Banjo-Kazooie: Schraube locker für die Xbox 360, welches sich von den Jump&Run-Ursprüngen der Reihe wegbewegte, Fahrzeug-Bastelein den in den Mittelpunkt stellte und deutlich kontroverser diskutiert wird. Darum seit jeher die große Frage: Werden wir jemals wieder ein „richtiges“ Banjo-Kazooie bekommen, gar das im Abspann von Banjo-Tooie angeteaserte Banjo-Threeie? Das wissen wohl nur Entwickler Rare und Microsoft, die das Studio 2002 aufkauften. Der anstehende Auftritt des tierischen Duos in Super Smash Bros. Ultimate zeigt zumindest, dass es nach wie vor nicht vergessen ist. Fast vergessen ist hingegen die Tatsache, dass tatsächlich schon seit 2003 ein weiteres Banjo-Kazooie-Spiel existiert, welches sich stark an den ersten beiden Abenteuern orientiert; Banjo-Kazooie: Gruntys Rache für den Game Boy Advance! Ist der Titel für Fans auch heute noch einen Blick wert?

Großes Abenteuer ganz klein

Obwohl Rare 2003 schon in Microsofts Händen war, durfte das Studio weiterhin Spiele für Nintendos Handheld entwickeln. Schließlich war der Xbox-Konzern nicht auf dem Handheld-Markt vertreten und sah deswegen im GBA keine Konkurrenz, sondern lediglich eine Möglichkeit, einen kleinen Zuverdienst zu generieren. Gepublisht von THQ, ergaben sich aus diesem Deal im Laufe der nächsten Jahre und sogar noch für den Nintendo DS eine Handvoll Spiele. Den Anfang machte ein Port von Donkey Kong Country, bald danach folgte Gruntys Rache. Kein Wunder, denn die Entwicklung des Titels geht mindestens bis ins Jahr 1999 zurück und folgte Rares Trend, populäre Marken auch auf Nintendos mobilen Geräten zu beheimaten. Unter dem Titel Gruntys Fluch sollte das Abenteuer ursprünglich für den Game Boy Color erscheinen. Angesichts des deutlich leistungsfähigeren Handheld-Nachfolgers am Horizont entschieden sich die Macher trotz des recht weit fortgeschrittenen Entwicklungsprozesses aber dazu, mit dem Projekt quasi noch einmal fast von vorne zu beginnen.

Einmal in die Vergangenheit gereist, treffen wir auf Bozzeye, Bottles' Großvater. Wie sein Enkel bringt er uns für Noten Moves bei, die zum Weiterkommen notwendig sind.

Zu Beginn des Spiels treffen wir Banjo und Kazooie bei ihrem aus den N64-Spielen bekannten Haus an. Selbst erforschen dürfen wir das Heim des Duos aber nicht.

Kaum zu erkennen: Bei dieser Lokalität handelt es sich um den ikonischen Spiral Mountain. Durch die Draufsicht geht viel der bekannten Banjo-Atmosphäre verloren.

Immer wieder müssen wir in Bosskämpfen gegen Grunty antreten. In Ausnahmefällen und auch in Minispielen wird hierbei auf eine Pseudo-Ego-Ansicht zurückgegriffen.

Lässt nicht tief blicken

Seine Ursprünge auf der schwächeren Hardware sieht man Gruntys Rache dann auch nicht mehr an. Tatsächlich darf man den Titel mit Fug und Recht zu einem der schönsten GBA-Spiele zählen. Vor allem das Design der Figuren gefällt, inklusive Animationen, die den Geist der beiden 3D-Vorgänger sehr gut einfangen. Doch auch die relativ großen Levels, samt dem ikonischen Spiral Mountain, sehen hübsch aus. Hier folgt aber auch gleich die erste Einschränkung: Banjo-Kazooie: Gruntys Rache arbeitet anders als die ersten beiden Spiele mit einer isometrischen Ansicht. Anders hätte man ein solches Projekt auf dem GBA wohl auch nicht umsetzen können. Wenn auch hübsch, ist der Radius dessen, was wir sehen, dadurch aber sehr beschränkt. Spiral Mountain etwa erkennt man kaum als solchen, da man immer nur Ausschnitte von ihm sehen kann. Das zehrt an der Atmosphäre und hat auch spielerische Auswirkungen: Wie in den 3D-Spielen sind die Welten in Gruntys Rache gespickt mit allerlei Sammelkram. Allerdings entwickelt man eben niemals ein Gefühl für die Struktur der Levels oder für deren Räumlichkeit. Stattdessen rennt man herum und stolpert eher zufällig über die Orte und Objekte, die man sucht. Man vergleiche dies mit den ausschweifenden Blicken über die Lokalitäten in Banjo-Kazooie und Banjo-Tooie! Damit geht einer der größten Design-Makel des Spiels einher, die miserable Tiefenerkennung. Bei einem Großteil der Plattformen ist es schwer bis gar nicht erkennbar, ob man hinaufhüpfen kann, wie hoch sie überhaupt sind und ob man bei einem falschen Schritt in die Tiefe fällt. Viele Spiele dieser Machart haben mit diesem Problem zu kämpfen, Gruntys Rache löst es aber besonders schlecht.

Vergangenheitsbewältigung

Doch es gibt auch viel an dem Abenteuer zu mögen, etwa die Musik! Anders als bei den beiden „großen" Spielen steckt hier nicht Ohrwurm-Mastermind Grant Kirkhope dahinter. Jamie Huge, der an seiner statt den Dirigierstab in die Hand nimmt, macht seine Arbeit aber ebenfalls vorzüglich. Bekannte Melodien werden ergänzt durch neue, die sich perfekt ins Serien-Portfolio einfügen. Und die typischen Soundeffekte, vor allem jene „Sprechgeräusche", die erklingen, wenn wir mit NPCs reden, kommen auch in der etwas schlechteren Game-Boy-Advance-Qualität gut rüber! In Sachen Handlung wagt man keine großen Sprünge, liefert

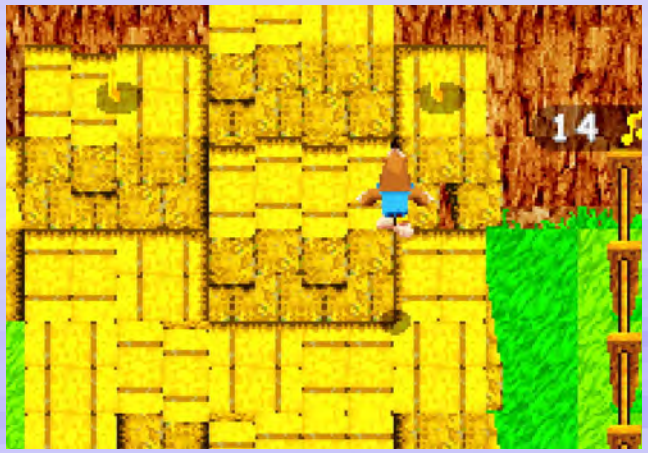
Der Titelbildschirm, das Pause-Menü und generell alle Design-Oberflächen fangen den Stil der N64-Abenteuer fast perfekt ein und versprühen jede Menge Charme.

KLEINES ABENTEUER IN NOCH KLEINER

Gruntys Rache ist an sich schon eine zusammengeschrumpfte Version dessen, was man unter Banjo-Kazooie gemeinhin versteht. Die Mobile-Umsetzung des Abenteuers von Bär und Vogel führte dieses Prinzip schlussendlich aber ad absurdum.

Im Jahre 2005, also ein ganzes Stück, bevor das iPhone Smartphones salonfähig machte und das Internet vollumfänglich auf unseren Taschencomputern einzog, versuchte sich Rare an einer Umsetzung von Banjo-Kazooie: Gruntys Rache fürs Handy. Die Umsetzung war jedoch alles andere als gelungen. Eine extrem simplifizierte und dennoch reichlich ungenaue Steuerung, eine Optik, die nicht mehr war als ein müder Abklatsch des hübschen Game-Boy-Advance-Originals, und die bis auf einzelne Samples nonexistente Musik machten diesen Port zu einem Paradebeispiel von „nett gemeint, aber schlecht gemacht". Inhaltlich wurde aber überraschenderweise ein ähnlich komplettes Paket geboten wie beim Handheld-Bruder, inklusive aller Welten und der meisten Herausforderungen. Das heißt aber keineswegs, dass es sich lohnt, hier mal einen Blick hineinzuwerfen. Heutzutage eine lauffähige Fassung des Spiels abseits emulierter Versionen aufzutreiben, dürfte aber ohnehin eine ziemliche Herausforderung sein. Also: Wenn schon Banjo-Kazooie in klein, dann lieber auf dem GBA!

Sind wir in verwandelter Form unterwegs, haben wir ein eingeschränktes Bewegungsrepertoire, dafür aber neue Fähigkeiten. Als Kerze lodern wir somit fröhlich Kram weg!



Viel zu häufig ist es aufgrund der unklaren Gestaltung von Höhen und Tiefen eine wahre Qual, zu erkennen, wo man hinaufhüpfen kann und wo das nicht möglich ist.

Am Puzzlo hängt, zum Puzzlo drängt doch alles. Die goldenen Puzzleteile sind wieder einmal der primäre Sammelgegenstand, gefolgt von den goldenen Noten.

aber ein solides Gerüst ab: Angesiedelt zwischen Banjo-Kazooie und Banjo-Tooie, wird Hexe Gruntilda in Geisterform vorzeitig aus dem Stein-Gefängnis befreit, in welches sie nach dem Bosskampf am Ende des ersten Spiels stürzte. Ihr Gehilfe Klungo verpflanzt ihr Astral-Ich kurzerhand in einen Robo-Körper und fortan sinnt die stets in Reimen sprechende Magierin auf Rache an Bär und Vogel. Warum auch immer, beinhaltet diese Rache eine Reise in die Vergangenheit. Tatsächlich wird aus diesem eigentlich interessanten Aspekt nach dem Prolog nichts mehr gemacht, ja, die Zeitreise bis zum Ende des Spiels nicht einmal mehr erwähnt. Jedenfalls entführt Gruntilda Kazooie in die Vergangenheit, Banjo reist ihr nach, befreit seine gefiederte Freundin nach kurzer Zeit wieder und ab geht es ins Hüpf-Abenteuer. Nein, Preise gewinnt die Handlung definitiv keine, sie erfüllt aber ihren Zweck. Was viel wichtiger ist: Der typische Rare-Humor kommt nicht zu kurz. Zwar ist Gruntys Rache nicht so witzig wie die beiden 3D-Titel, die Gespräche mit den NPCs bringen einen aber immer wieder mal zum Schmunzeln.

(Fast) so, wie man es kennt

Spielerisch liefern die Macher angesichts der beschränkten Möglichkeiten des GBA durchaus Beeindruckendes ab. Zwar erwarten uns nur sechs Welten (inklusive Oberwelt), diese sind aber groß, gespickt mit Sammelkram und abwechslungsreich gestaltet. Und das, was man sich erwartet, ist da: Puzzlos, goldene Noten, Spezialitems, die man für bestimmte Aufgaben benötigt, Honigwaben und mehr. Unser schon zu Beginn recht umfangreiches Bewegungsrepertoire erlaubt uns allerlei Aktionen, die man so schon aus den Vorgängern kennt. Später kommen noch weitere Moves dazu, die wir bei Bozzeye erlernen, dem Maulwurf-Großvater von Bottles aus den Hauptteilen. Irgendwann greifen wir mit verschiedenen Attacken an, führen Doppelsprünge aus, machen uns mit goldenen Federn kurzzeitig unverwundbar, benutzen Kazooie wie in Banjo-Tooie als Eier-Gewehr oder packen Banjo für einen schnelleren Lauf auf Kazooies Rücken. Klar, Einschränkungen gibt es auch hier. Manche Manöver sind etwa, anders als in den Vorgängern, auf bestimmte Felder beschränkt, auf denen wir sie auslösen können.

Die Minispiele fallen allesamt relativ einfach aus und wiederholen sich oft. Diese Rutsche müssen wir, mit verschiedenen Hindernissen, sehr häufig hinabflutschen.

Regelmäßig stellt sich uns Gruntildas Gehilfe Klungo in den Weg. Wirklich schwer sind die Auseinandersetzungen mit ihm aber nicht, wie auch das Spiel an sich.

Einen Oscar gewinnt die Handlung nicht – das Zeitreisethema etwa spielt nach dem Prolog überhaupt keine Rolle mehr. Der typische Banjo-Humor reißt's aber raus.

In Sachen Moves muss sich der Titel nicht allzu sehr hinter den großen Konsolenbrüdern verstecken. Schade bloß, dass das Fliegen ersatzlos gestrichen wurde.

Das trifft zum Beispiel auf den Unverwundbarkeitslauf zu. Und einige bekannte Moves aus dem Repertoire mussten ganz gestrichen werden. Somit ist es uns diesmal leider nicht möglich, mit Kazooie und einer Handvoll roter Federn im Gepäck frei durch die Lüfte zu fliegen. Für das, was Gruntys Rache ist, nämlich eine stark zusammengeschrumpfte Fassung des bekannten Spielerlebnisses, wird hier aber beeindruckende Kost abgeliefert. Und in einer Sache hat das Spiel den großen Gegenstücken sogar etwas voraus: In Mumbo Jumbos Schädelhütte können wir uns wie gewohnt in unterschiedliche Tiere respektive belebte Gegenstände transformieren lassen. Anders als in den Abenteuern zuvor jedoch sind diese Verwandlungen nicht auf bestimmte Levels beschränkt. Nein, einmal freigeschaltet, können wir jede unserer alternativen Formen auch überall annehmen.

Zwar gibt es bei Weitem nicht so viele und so umfangreiche Level-Überschneidungen, wie es in Banjo-Tooie der Fall ist, trotzdem wird dieses Feature insofern gut genutzt, als dass uns beim erneuten Besuchen eines Gebietes auf einmal Möglichkeiten offenstehen, über die wir beim ersten Mal noch nicht verfügten. Und abseits von Sprungpassagen, Momenten, in denen wir verwandelt herumlaufen und dem Erforschen der Welt auf der Suche nach Sammelgegenständen gibt es auch noch allerlei zu tun. Eine Handvoll Bosse und diverse Minispiele warten darauf, von uns mit der Aussicht auf Puzzlos als Lohn besiegt beziehungsweise bewältigt zu werden. Zwar fallen sowohl die Gefechte als auch die Minispiele simpel aus, was nicht zuletzt an den wenigen Knöpfen des GBA liegt. Eine nett gemachte Abwechslung sind diese Momente aber ohne jede Frage.

Thematisch wird in den sechs Welten ordentlich Abwechslung geboten, auch wenn diese oft sehr – und zu – stark an Levels aus den N64-Abenteuern erinnern.

Anders als in den anderen Spielen sind unsere Verwandlungen nicht auf einzelne Levels beschränkt. Mumbo Jumbo kann uns in jedem Level in jede Form verhexen.

Ein vollwertiger Hüpfspaß?

Ist Banjo-Kazooie: Gruntys Rache also ein würdiger Vertreter der Reihe? Ja und nein. Natürlich ist der ganze Spaß durch die Einschränkungen des Game Boy Advance eine wesentlich simplere Angelegenheit als die beliebten Hauptteile der Serie. Und einige Designmakel, allen voran die unsaubere Tiefendarstellung, halten ihn noch weiter zurück. Trotzdem ist es beeindruckend, dass es Rare gelungen ist, hier ein Banjo-Kazooie-Abenteuer abzuliefern, dessen DNA so eindeutig jene der Reihe ist. Von den Animationen des Protagonisten-Zweiergespanns über Grafik und Sound, den Humor, die abwechslungsreiche Levelgestaltung und die kreativen Ideen wird hier viel geboten, was man als Fan von Bär und Vogel gernhaben kann. Banjo-Threeie wird es vielleicht niemals geben. Dieses Spiel hier ist kein Ersatz, aber dennoch ein Trostpflaster. ■ Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

„Nicht gleichauf mit den ‚Großen', aber dennoch ein schöner Spaß."

Kann Banjo-Kazooie: Gruntys Rache mit den beiden Abenteuern für das N64 mithalten – ist es gar das sehnsüchtig erwartete Banjo-Threeie und wurde all die Jahre einfach zu stiefmütterlich behandelt? Nein. Im Vergleich zu den ersten beiden Hauptteilen der Serie hat es hardwarebedingt logischerweise mit mannigfaltigen Restriktionen und Kompromissen zu kämpfen, die dafür sorgen, dass es schlicht und ergreifend nicht so ein gutes Spiel sein kann. Und trotzdem ist es für sich genommen ein schön gemachtes Hüpf-Abenteuer, welches sich zudem zehnmal mehr nach Banjo-Kazooie anfühlt als Banjo-Kazooie: Schraube locker in seinen besten Momenten. Trotz einiger Wutausbrüche ob der miserablen Tiefendarstellung und einiger nerviger Designentscheidungen hatte ich somit viel Spaß, als ich den Titel nun nach all den Jahren wieder erleben konnte. Ein zeitloser Klassiker wie die Vorgänger ist er aber nicht.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

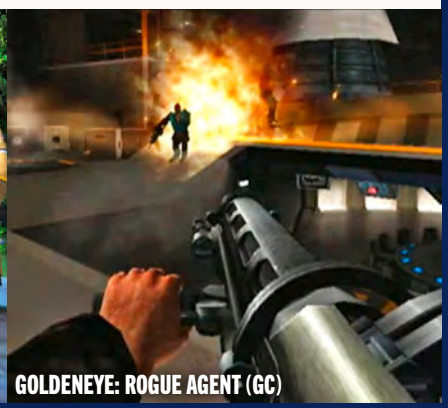
N-ZONE 2014
N-ZONE 2009
N-ZONE 2004

AUSGABE 09/2004

Die N-ZONE stand in der September-Ausgabe noch ganz im Zeichen des traditionell gefürchteten Sommerlochs. Dementsprechend legte man seinerzeit den Fokus im Heft zwangsläufig auf den Vorschau-Teil. Mit Prince of Persia 2, Killer 7, Dead Rush sowie Goldeneye: Rogue Agent und der Spieleumsetzung zum damals erschienenen Catwoman-Film hatte man auch ausreichend Anlass für ausführliche Vorschauen. Highlight im Preview-Teil war jedoch ohne Frage Animal Crossing, das wie die Redaktion sehnsüchtig auf den Release des Nintendo DS wartete. Wegen des bereits erwähnten Sommerlochs schafften es nur wenige Spiele in den Test, diese waren jedoch von durchgehend hoher Qualität. Spider-Man 2 für den Gamecube war dabei mit einer Wertung von 85 noch eins der „schlechtesten" Spiele im Heft. Solche Probleme hat man doch gerne! Splinter Cell: Pandora Tomorrow um Agent Sam Fisher heimste sogar eine überragende 90 ein. Unauffällig war diese Wertung im Gegensatz zum Protagonisten des Spiels keineswegs! Der beste Titel im Test gehörte jedoch nicht dem Gamecube, sondern dem Game Boy Advance. Der Strategie-Klassiker Fire Emblem konnte mit einer überragenden Wertung von 91 unseren damaligen Redakteur Udo Crnjak komplett überzeugen. In einer ausführlichen Reportage widmete die Redaktion sich dem Nintendo DS und stellte den heutzutage legendären Handheld ausführlich vor. Ebenso wurden neu aufgelegte NES-Klassiker für den Game Boy Advance präsentiert. Trotz des Sommerlochs hatten die treuen Leser der N-ZONE also wieder einmal genügend Grund, im Magazin zu schmökern.

ANIMAL CROSSING: WILD WORLD (DS)

CATWOMAN (GC)


GOLDENEYE: ROGUE AGENT (GC)

AUSGABE 09/2009

Ganz anders als noch fünf Jahre vorher konnte man sich im September 2009 nicht über mangelnde Spieleauswahl beschweren, die Wii führte ihren großartigen Triumphzug konsequent weiter. So war es auch nicht verwunderlich, dass die Vorschau-Sektion aus allen Nähten platzte. Ein indiziertes Spin-off von Dead Space und FIFA 10 gehörten ebenso dazu wie Sonic & Sega All-Stars Racing, One Piece Unlimited Cruise 2 und Guitar Hero 5. Auch freute man sich dieses Mal über einen gut gefüllten Test-Abschnitt – trotz des oft verteufelten Sommerlochs. Mit einer ernüchternden Einzelspielerwertung von 68, einer dafür aber umso besseren Mehrspielerwertung von 86, konnte Wii Sports Resort die Redaktion durchaus überzeugen. Zumal es ja schon immer eine Stärke von Nintendo war, spaßige Mehrspieler-Titel zu entwickeln. Das Horror-Adventure Cursed Mountain war einer der Geheimtipps der Redaktion, mit einer spannenden Geschichte und einer Wertung von 82 kam der Titel gut an. Eher mittelmäßig schnitt hingegen Summer Athletics 2009 ab, so erhielt das Leichtathletikspiel eine Mehrspielerwertung von 71. In der Reportage ging man auf die Tatsache ein, dass Nintendo, wie viele andere Unternehmen auch, seine Produktion ausgelagert hatte und sich so vermehrt auf die Hausmarken wie Mario oder The Legend of Zelda konzentrieren konnte. Der Inhalt des Heftes war also einmal mehr breit gefächert und die N-ZONE so auch im September wieder einmal pickepackevoll. Das mag auch daran gelegen haben, dass die Wii den Höhepunkt ihres Lebenszyklus so langsam erreichte.

CURSED MOUNTAIN (Wii)

FIFA 10 (Wii)

Wii SPORTS RESORT (Wii)

AUSGABE 09/2014

Wie auch in einigen Vormonats-Ausgaben der letzten Jahre konnte eine bevorstehende Spielemesse nicht mehr rechtzeitig im Heft aufgegriffen werden. Diesmal handelte es sich aber nicht um die E3 in Los Angeles, sondern um die bekannte, deutsche Spielemesse Gamescom in Köln. Von dem ungünstig gelegenen Redaktionsschluss ließ man sich aber bei der N-ZONE nicht weiter stören. Grund dafür war, dass man zwei von Nintendos Top-Titeln aus dem Jahr 2014 bereits vor der Gamescom an- beziehungsweise durchspielen durfte. So konnte sich die Redaktion vollends mit den Action-Spielen Bayonetta 2 und Hyrule Warriors austoben. Nichtsdestotrotz war die Ausgabe teilweise dennoch vom Sommerloch geprägt. Mit Lego Ninjago: Nindroids und Drachenzähmen leicht gemacht 2 waren nur zwei Titel im Test-Teil des Hefts zu finden. Keines der Spiele konnte überzeugen, denn mit einer 66 für Lego Ninjago: Nindroids und gar einer sehr enttäuschenden 47 für Drachenzähmen leicht gemacht 2 schnitten beide Spiele ganz einfach unterdurchschnittlich ab. Darüber hinwegtrösten konnte die Leser aber ein ausführliches Vorschau-Special zur Gamescom. Auf insgesamt sieben Seiten wagte man einen Ausblick auf Spiele wie Mario Party 10, Splatoon, Xenoblade Chronicles X oder auch Super Smash Bros. Im damaligen Retro-Teil fand man neben der Zeitreise auch ein Special zum Shoot-'em-Up-Genre und eine Reise durch die 30-jährige Geschichte der Bomberman-Spiele. Da soll noch mal einer behaupten, Geschichtsunterricht wäre langweilig! So gab es auch im September wieder mal für jeden etwas in der N-ZONE zu lesen.

BAYONETTA 2 (Wii U)

DRACHENZÄHMEN LEICHT GEMACHT 2 (Wii U)

HYRULE WARRIORS (Wii U)

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

DER DEUTSCHE SPIELEMARKT

Der Verband der deutschen Spielebranche namens „game“ hat sehr interessante Zahlen zum deutschen Spielemarkt veröffentlicht. Quo vadis, deutsche Spielebranche?

Der Branchenverband „game“ hat äußerst interessante Zahlen veröffentlicht, die sich um den deutschen Spielemarkt im Jahr 2018 drehen. Alle genauen Zahlen und Infos lest ihr in der Rubrik „Aktuelles“ am Anfang dieser N-ZONE-Ausgabe. Neben einem Gesamtwachstum von 400 Mio. Euro zum Vorjahr, von 4 auf 4,4 Mrd. Euro insgesamt, an sich schon beeindruckend, ziehen vor allem die Umsätze mit Mobile-Games allen anderen davon. 1,5 Mrd. Euro Umsatz wurden mit diesen Spielen erzielt. Das ist insofern faszinierend, als dass diese Umsätze fast ausschließlich aus In-App-Käufen stammen – die meisten Mobile-Games sind kostenlos, benötigen kein Abo, verzichten auf DLCs und andere Zusatzinhalte, es braucht keine Controller oder anderes Zubehör und das Smartphone oder Tablet ist in dieser Rechnung auch nicht inbegriffen. Auf Platz 2 landen Konsolen mit 1,3 Mrd. Euro. Hier finden sich dann aber wesentlich vielseitigere Einnahmequellen: Konsolen, Zubehör, Onlineabos, DLCs, Games – all das und mehr fließt mit ein. Und zwar von allen Konsolen, die es gibt. Und dennoch: 200 Mio. Euro weniger Umsatz als mit Mobile-Games! Kaum zu fassen, oder?

Mobile-Games auf dem Vormarsch

Auf der anderen Seite: Dr. Mario World. Den Test zum neuen Nintendo-Mobile-Spiel findet ihr in dieser N-ZONE. Begeistert hat mich das Game nun wirklich nicht und das liegt fast ausschließlich an der Monetarisierung, also den allgegenwärtigen In-App-Käufen sowie hohen Preisen für ebendiese. Ist das angesichts der Zahlen des game verwunderlich? Natürlich nicht. Aber wie steht ihr zu diesem Thema? Schreibt mir eure Meinung gerne an johannes.gehrling@computec.de.

Euer Johannes

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Vielen Dank für eure Zusendungen und Glückwunsch zum Gewinn, Patrick! Und das nächste Thema folgt sogleich: Nintendo-Selfie! Zeichnet oder malt ein Selfie, das euer liebster Nintendo-Held geschossen hat. Vielleicht hat Link ein Bild mit Zelda in Kakariko gemacht? Oder Mario vor dem Schloss von Peach? Zu gewinnen gibt es das 3DS-Spiel Dillon's Dead-Heat Breakers. Einsendeschluss ist der 4. September, Fotos eurer Werke schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder auf dem Postweg. Ich wünsche euch viel Erfolg und Spaß!

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

Benjamin

Bianca B.

Dante H

Mia

Nora J.

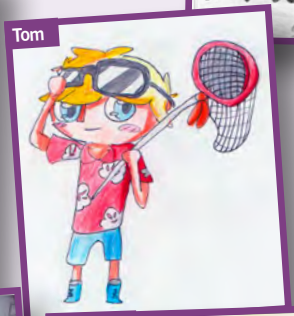
Ole L.

Yumestar

GEWONNEN!

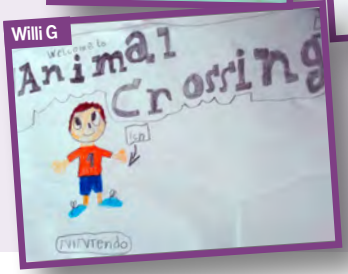
Patrick Z.

Tom



Vanessa S

Willi G



Manuel B.

Nachzügler

Willi G

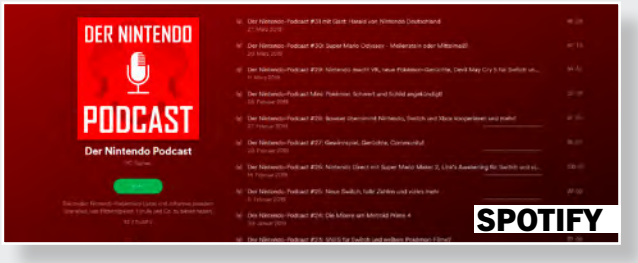
Nachzügler

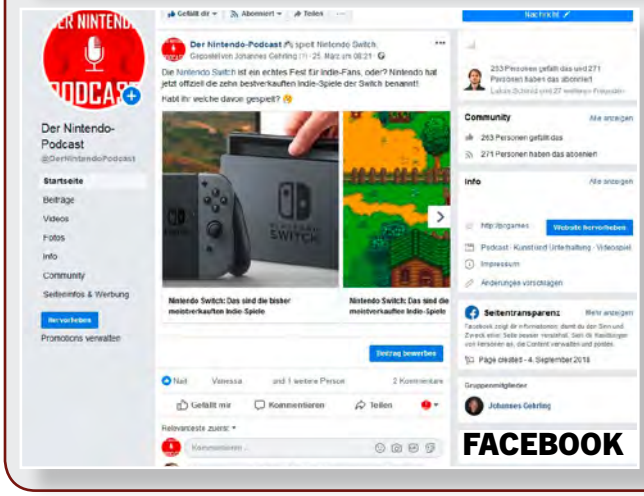
JEDE WOCHE NEU
DER NINTENDO-PODCAST

JETZT ANHÖREN!

Das Neueste vom Neuesten in Sachen Nintendo, alles zur Switch, tolle Gewinnspiele und interessante sowie regelmäßige Gäste erwarten euch. Und noch so viel mehr!

Nintendo hat eine Direct-Ausgabe veröffentlicht? Neue Infos zu einem heiß ersehnten Switch-Spiel? Was passiert gerade sonst so in der spannenden Nintendo-Welt? Auf all diese Fragen gibt es abseits der N-ZONE eine weitere Antwort: **Der Nintendo-Podcast!** In jeder Ausgabe besprechen Johannes und Lukas, gelegentlich unterstützt durch Katha, das Neueste vom Neuen, geben Einblicke in Hintergründe und berichten von Events, Spieleindrücken und vielen anderen interessanten Themen um Switch, 3DS und Co. Manchmal erwartet euch ein toller Gast aus der Spielebranche oder alles dreht sich um ein besonders herausragendes Spiel. Und weil uns die Community – also die Hörerinnen und Hörer – ganz besonders am Herzen liegt, beschäftigen wir uns immer auch mit Beiträgen, Fragen, Lob, Kritik und allem, was ihr uns sonst noch so zu sagen habt. Ihr findet **Der Nintendo-Podcast** auf allen populären Plattformen. Und das Beste: Alle Folgen sind völlig kostenlos!





Alle Infos im Überblick:

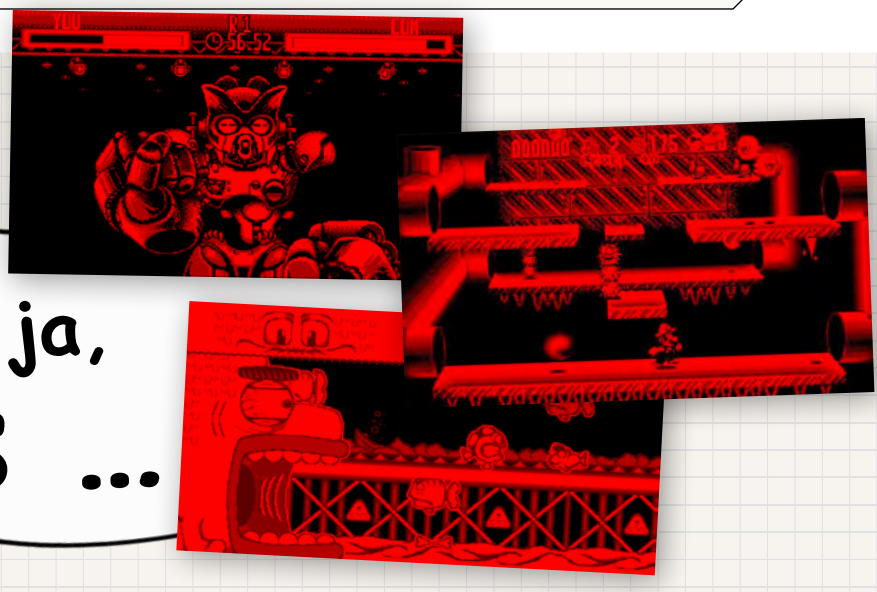
- **Wann und wie oft erscheinen neue Folgen?**
  - In der Regel eine Folge pro Woche, am Mittwoch
  - Bei wichtigen Ereignissen auch zwei Folgen pro Woche!

- **Wo kann ich den Podcast hören?**
  - Apple Podcasts, Spotify, Google Podcasts, YouTube, Pocket Casts, Soundcloud, PlayerFM, RSS-Feed, Download und weitere

- **Wo werde ich Kommentare, Fragen und mehr los?**
  - Auf Facebook: „Der Nintendo-Podcast“ (goo.gl/jo1noL)
  - In den Kommentaren auf YouTube (goo.gl/wHBnyJ)
  - Auf pcgames.de, videogameszone.de und gamesaktuell.de

- **Gibt es besondere Podcast-Ausgaben?**
  - Gäste, zum Beispiel Folge #31 (Harald Ebert von Nintendo)
  - Retro-Spiele, zum Beispiel Folge #7 (Super Mario 64), Folge #8 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time), Folge #12 (Metroid Prime), Folge #20 (Banjo-Kazooie)
  - Aktuelle Spiele, zum Beispiel Folge #30 (Super Mario Odyssey)
  - Nintendo-Konsolen, zum Beispiel Folge #34 (Nintendo 64)

- **Gibt es auch etwas zu gewinnen?**
  - Ja, immer wieder gibt es Gewinnspiele, meist auf Facebook!
  - Zu gewinnen gibt es Nintendo-Merchandise, Switch-Spiele, eShop-Guthaben, Download-Codes und mehr tolle Preise!



Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihr ganz persönliches Erlebnis zu schildern!

JOHANNES: Sehr geschätzte und hochverehrte Nostalgie-Gemeinschaft, liebe Leserinnen und Leser der „Hach ja, damals …"-Rubrik, Freunde des Alten und Besonderen – herzlich willkommen zu einer weiteren Ausgabe! Auch diesen Monat schwelgen wir wieder in wohligen Erinnerungen an die Vergangenheit und vergessen für einen Moment die Hektik des Alltags und all die moderne Technologie, die uns tagtäglich umgibt. Seien es die ständigen Begleiter wie Smartphones, Fitness-Armbänder, Smartwatches und kabellose Kopfhörer, das allgegenwärtige Internet, zu Hause die smarte Lampe und der smarte Lautsprecher oder beim Verreisen das Zugticket/Flugticket per App; all das gab es, zumindest in dieser Form, früher noch gar nicht und Technik war noch nicht so alltäglich, wie es heute der Fall ist. Das macht damalige Technik nicht weniger spannend, aber oftmals doch weniger eindrucksvoll. Eine Aussage, die zum heutigen Thema so gar nicht passt, denn unser äußerst treuer Leser Andi Hammerl erzählt diesmal von seinen Erfahrungen mit und Erinnerungen an den Virtual Boy, eine extrem gefloppte Konsole, die sich, hört, hört, sogar noch um Welten schlechter verkauft hat als die Wii U. Kaum zu glauben, was? Doch so ist es. Damit aber genug von mir und meinen Erzählungen. Lassen wir nun viel lieber den guten Andi zu Wort kommen!

Hey Hannes,
schon des Öfteren durfte ich in dieser tollen Rubrik in Erinnerungen schwelgen und aus meinen früheren Nintendo-Jahren erzählen. Vielen Dank dafür! Ich hoffe, dass ich dabei so manchem Leser aus der Seele gesprochen beziehungsweise geschrieben habe! Auch diesmal soll es wieder soweit sein. Schließlich gibt es sicherlich bei jedem Zocker mit langjähriger „Laufbahn" die eine oder andere Geschichte von der großen, tollen Anschaffung, welche unmöglich zu erwerben scheint, obwohl viele andere sie besitzen. Eine neue Konsole? Ein tolles Spiel? Ein beeindruckender Fernseher für den optimalen Genuss? In meinen frühen Jahren, als die Leidenschaft um Nintendo so richtig in Fahrt kam, gab es da in der Tat etwas: Eine gern (oft mit Absicht!) vergessene Nintendo-Konsole …

So hatte ich in der frühen Kindheit einen Freund, Michael, der von mir aber immer „Micky" genannt wurde. Eines Tages zog er nach Chile und kam anschließend einmal im Jahr zurück, um seine Oma zu besuchen, eine ehemalige Nachbarin von mir. Als er das erste Mal zurück nach Deutschland kam, brachte er mir ein paar seiner Club-Nintendo-Ausgaben mit … aber eben nicht dieselben wie hierzulande, sondern „seinzulande"! Natürlich konnte ich davon überhaupt nichts lesen (und kann es auch heute nicht), aber Bilder sprechen bekanntlich mehr als tausend Worte. Nicht nur, dass man auf diesen Seiten Spiele zu sehen bekam, welche bei uns nicht einmal für einen Release angedacht waren (beispielsweise wurde dort schon Dragon Ball Z für das SNES groß beworben, während es zu dieser Zeit in Deutschland noch nicht einmal die Vorgängerserie im Fernsehen gab), sondern noch viel mehr. Hier wurde doch tatsächlich neben dem anstehenden Nintendo 64 eine weitere Nintendo-Neuheit umworben! Der Virtual Boy! Ein roter Kasten mit zwei „Guckgläsern" auf zwei dünnen Beinen. Dieses seltsam anmutende Teil, welches mich irgendwie mehr an die AT-AT aus Star Wars erinnerte als an eine Spielkonsole, hatte mich trotz aller Verwunderung irgendwie fasziniert – wahrscheinlich sogar deswegen, weil es so anders war. Ich verstand nur nicht, warum alle Screenshots zu den Spielen hierfür schwarz/rot waren … ein Druckfehler? Bei allen Spielen für die Konsole? Micky klärte mich dann auf und meinte, die Spiele sähen deswegen so aus, weil es sich dadurch anfühlen würde, als würde man mitten im Spiel stehen. Ich war vollständig verwirrt sowie beeindruckt.

Zahlreiche Monate vergingen, vielleicht sogar Jahre? Immer wieder einmal blätterte ich durch diese Magazine und verstand nicht, warum es im deutschen Club-Nintendo-Heft, mit einer einzigen kleinen Ausnahme, nie Bilder, Infos oder Ankündigungen bezüglich des virtuellen Jungens gab. Das Nintendo 64 war zwar generell wesentlich interessanter, denn da gab es bedeutend mehr Farbe im Spiel, aber vergessen hatte ich den Virtual Boy nie und wünschte mir immer, ihn irgendwann ausprobieren zu können – oder noch besser, zu besitzen! Denn alles, was man schwer oder schier gar nicht bekommen kann, ist ja bekanntermaßen umso be-

gehrenswerter! Das Warum hinter der Abstinenz in Deutschland verstand ich nicht und erfuhr auch erst viele Jahre später den Grund dafür. Das Internet klärte mich auf und bot mir auch die Gelegenheit, bewegte Eindrücke per Videoform zu sammeln; natürlich ohne 3D-Effekt. Okay, ich war nun schlauer als zuvor und hatte eingesehen, dass es sich beim Virtual Boy um den absoluten Schandfleck der Nintendo-Konsolenhistorie handelte. Mein Interesse am Möchtegern-Nachfolger des Game Boys litt darunter jedoch keineswegs. In der Tat wurde er dadurch umso begehrenswerter, denn nicht einmal eine Millionen Menschen auf der Welt besitzen den gescheiterten Versuch dieses weiteren Standbeins für Nintendo. Doch war der Wunsch nach dem Kuriosum ein teurer. Deswegen blieb für lange Zeit der Wunsch der Vater des Gedanken, denn realistisch war eine Anschaffung nicht.

Mehrere Jahre sollten ins Land ziehen. Die Nintendo-Sammlung wuchs langsam immer weiter und zahlreiche Konsolen, NES, SNES, N64, Game Boy, Game Boy Color und Advance, der DS und auch sein Nachfolger 3DS bis hin zum Gamecube und der Wii, waren in meinem Besitz. Die vorher nur alle heilige Zeit spaßeshalber getätigten Suchanfragen nach einem Virtual Boy auf diversen Onlinebörsen häufte sich, bis ich eines Tages ein Angebot sah, welches man nicht ablehnen konnte: Top-Zustand der Konsole und zehn Spiele mit dabei, alle in hochwertig erhaltener Originalverpackung und mit Spielanleitungen! Den Betrag nenne ich jetzt nicht, aber im Verhältnis zu den Preisen, welche man heutzutage für das Gerät ohne Spiele blechen muss, war es tatsächlich ein Schnäppchen – ich schlug zu! Plötzlich war mein jahrelang gewahrter Kindheitswunsch, der stets so unwirklich schien, doch Wirklichkeit geworden: Willkommen in meinem Besitz, Virtual Boy! Vor etwas mehr als fünf Jahren habe ich mein 3D-Monstrum also tatsächlich erhalten und die Spiele Virtual Boy Wario Land, Mario Clash, Nester's Funky Bowling, Panic Bomber, Teleroboxer, Galactic Pinball, Vertical Force, Red Alarm, Golf und Virtual League Baseball bereichern meine Sammlung seitdem. Wie unwirklich sich das angefühlt hat! Dieses „Unerreichbare", diese „Legende aus der Kindheit", das „verlorene Nintendo". Auf einmal stand es da in meinem Zimmer (aus Mangel eines geeigneten Platzes stand der Virtual Boy fast ein Jahr mitten im Zimmer auf einem Rundteppich, bis ich meine neue Wohnung bezogen hatte) und war real. Nun konnte ich endlich – im wahrsten Sinne des Wortes – mit eigenen Augen erleben, was diese groß ambitionierte Spielerevolution wirklich ist oder zumindest sein wollte.

Hat sich die ganze Aktion gelohnt? Lustigerweise hatte ich nach dem Kauf etwa eine Stunde lang Warios vergessenes, aber qualitativ nicht schlechtes Abenteuer angespielt und danach für fünf Jahre die Konsole nicht mehr angerührt. Es reichte aus, sie stolz anzusehen und daran zu denken, wie geil es sich anfühlt, einen solchen Kindheitstraum erfüllt zu sehen. Erst vor Kurzem nahm ich mir die Zeit und spielte ausgiebig Virtual Boy und all seine Spiele: Ganz ehrlich, nicht nur das vollkommen unbequeme Spielen oder die Farbarmut sind schuld am Scheitern der Konsole, auch die Spiele an sich wirken mehr wie Techdemos und beeindrucken spielerisch nicht wirklich. Sehr seichte Kost, die in Anbetracht des Alters zwar erstaunlich scheint, aber letztendlich eindeutig an Qualität vermissen lässt. Vor allem war der eigentlich beeindruckende 3D-Tiefeneffekt im Grunde auch nicht mehr neu für mich, dem 3DS sei Dank. Und das, ohne sich Genickschmerzen und Kopfweh anzutun! Habe ich im Nachhinein den Kauf bereut? Waren die vielen Jahre des Schmachtens und des Habenwollens also umsonst? Nein! Keinesfalls! Nach wie vor bin ich stolz auf dieses Sammlerstück, würde es nicht missen wollen und freue mich darüber, den mysteriösen Geist meiner Kindheit hier in meiner Vitrine spuken zu lassen – das geistlose Ding! Kennt ihr so was? Mich würden eure Geschichten auch brennend interessieren! Oder was sagst du, Hannes?

Andi Hammerl

JOHANNES: Lieber Andi, ein weiteres Mal bedanke ich mich sehr herzlich bei dir für einen neuen, wieder einmal tollen Beitrag für diese schöne Retro-Rubrik! Tatsächlich bergen dein Jahrzehnte währendes Zockerleben und vor allem auch dein Leben als Nintendo-Fan so viele spannende und erzählenswerte Geschichten, dass es immer wieder noch was Neues zu berichten gibt. Wahrlich beeindruckend! Deswegen sei an dieser Stelle einmal mehr vermerkt, dass ich mich schon jetzt auf deine weiteren Einsendungen zu dieser Rubrik freue und darauf, sie zukünftig lesen zu dürfen.

Nun aber zum eigentlichen Thema, dem Virtual Boy. Wirklich eine sehr ungewöhnliche Konsole, die ihrer Zeit damals in gewisser Weise voraus war, aber ihr auch irgendwie hinterherhinkte. Wie meine ich das? Einerseits war der 3D-Effekt der Konsole sicher auch in den 1990ern nicht wirklich revolutionär, aber im Bereich der Spielkonsolen doch etwas Neues, Ungewöhnliches. Insofern außergewöhnlich beeindruckend. Zugleich nahmen die Konstrukteure des Virtual Boys dafür in Kauf, dass die Konsole nur umständlich und unbequem spielbar ist. Das war insofern seinerzeit ein Rückschritt, als dass die gängigen Heim- und Handheld-Konsolen spielerisch auch schon damals eine bequeme Angelegenheit waren. Das hat sich bis heute, abseits aktueller Virtual-Reality-Gerätschaften, im Grunde nicht geändert. Alles in allem ist es schon nicht verwunderlich, dass der Virtual Boy floppte. Selbst mit einem eher mit heutiger Technologie vergleichbaren 3D-Bild (mit Farbe!) wäre die Maschine noch immer unhandlich und unbequem gewesen. Das tut der Besonderheit aber keinen Abbruch, im Gegenteil. Der Virtual Boy war, ist und bleibt faszinierend.

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser daran teilhaben! Schickt mir dazu einfach eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

Der Virtual Boy ist eine ganz besondere Retro-Daddelkiste: Die 3D-Konsole ist in den 1990er-Jahren noch stärker gefloppt als später die Wii U!

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!

In der letztmonatigen N-ZONE-Ausgabe 09/2019 war das Cover-Raten wohl wieder etwas simpler. Immerhin erreichten uns mehr als 60 korrekte Einsendungen! Kein Vergleich zu den lediglich zwölf richtigen Teilnahmen beim Cover-Raten davor. Vielleicht liegt es daran, dass wir auf der Suche nach einem Hauptspiel einer weltbekannten Spielereihe waren? Kleiner Tipp: Es dreht sich um fiktive Monsterchen und die Aufgabe, der Allerbeste zu sein. Richtig, wir suchten diesmal nach Pokémon Schwarze Edition! Nächstes Jahr feiert die fünfte Pokémon-Generation bereits Zehnjähriges, denn das Spiel erschien schon 2010! **Björn O.** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben **Björn** haben das Cover außerdem richtig erkannt: **David J., Ines M., Maximilian F., Renke K., Marc-Philip J., Christian S., Kerstin S., Isabel F., Andi Hammerl, Werner L., Hendrik S., Bjarne B., Sören R., Rene G., Benjamin S., Amir-Oliver T., Patrick E., Elvis A., Steven G., Angela S., Pascal F., Markus P., Marco S., Lukas M., Sandy K., Christopher H., Thorben P., Tanja W., Jan W., Michael G., René F., Stefan S., Janko K., David C., Martin B., Thomas K., Frank U., Frank F., Dexter S., Anett K., Olly K., Pascal E., Leo, Nils B., Marcel H., Lorenz W., Lars S., Thomas L., Johannes K., Alexander M., Ronny S., Sunny Simon D., Stefan F., Jessica S., Christopher K., Giuliano L., Raphael B., Drazen J., Sabrina T., Jerzy K. und Finn B.**

Von welchem Cover stammt wohl der Ausschnitt?

Schickt uns eure Antwort bis zum **01. September 2019** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter, der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass sein Name abgedruckt wird.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 08/2019 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Den ersten (entdeckten) Fehler der Ausgabe 08/2019 findet ihr auf Seite 16 bei Johannes' Artikel zu Breath of the Wild 2. Dort bezeichnet er das Masterschwert fälschlich als Zweihänder statt korrekt als Einhänder. Entdeckt hat den Patzer Marcel B. Vielen Dank!

• In seiner Vorschau zu Luigi's Mansion 3 schreibt Lukas auf Seite 23, Luigi müsse im Spiel Mario, Toad und Toadette retten. Richtig ist aber Mario, Toad und Peach. Hierfür ebenfalls danke an Marcel B. sowie an Martin B., der diesen Fehler ebenfalls bemerkt hat.

• Auf Seite 34 schreibt Katha in ihrer Vorschau zu The Witcher 3, das Spiel wäre ursprünglich 2019 erschienen; richtig ist natürlich 2015. Vielen Dank an Heiko für den Hinweis!

• Im Test zu Leisure Suit Larry behauptet Paula, das Game wäre für die Switch nur digital erschienen. Das stimmt nicht, denn das Game ist auch als physische Retail-Fassung erhältlich. Herzlichen Dank an Ronny S. für die Aufmerksamkeit!

• Im Test zu Persona Q2 ist Katha bei einer Bildunterschrift ein Tippfehler unterlaufen: „Tieves" schreibt sie auf Seite 69 statt korrekt „Thieves". Bemerkt und gemeldet haben den Patzer sowohl John W. als auch Finn S. – vielen Dank!

• Nächster Tatort: Der Retro-Artikel zu Pokémon Rote Edition & Blaue Edition auf Seite 83. Katha schreibt, „ernsthaft" hätte keinen Einfluss auf die Werte, richtig wäre allerdings „ernst". Weiter steigert nicht „ängstlich" den Spezial-Angriff und senkt den Angriff, sondern „mäßig". Danke Thomas L. für den Hinweis!

• Zu guter Letzt noch zwei kleine Patzer in Johannes' „Hach ja, damals …"-Retro-Rubrik auf Seite 88. Dort schreibt er einerseits einmal „wir" an einer Stelle, wo eigentlich „mir" richtig gewesen wäre. Vielen lieben Dank an Moiz N. fürs Hinweisen! Außerdem stellt er an die Leserinnen und Leser die Frage „Geht es auch so?". Hier fehlt natürlich ganz eindeutig ein „euch" – auch diesen Patzer hat der liebe Moiz N. ausfindig gemacht und uns mitgeteilt, daher erneut vielen Dank!

Diesmal hat es die (neue) Chefin Katha erwischt: Herzlichen Glückwunsch zur Bockmist-Mütze!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de! Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

SUPER MARIO MAKER 2
NEUE LESER-LEVELS!

Schaffe, schaffe, Häusle baue: Super Mario Maker 2 ist erschienen und wir laden euch ein, eure Levels mit uns und der N-ZONE-Community zu teilen!

Super Mario Maker 2 ist nun schon eine ganze Weile für die Switch erhältlich. In der letzten N-ZONE-Ausgabe haben wir uns daher dazu entschlossen, unsere alte Bastelecke-Rubrik wiederaufleben zu lassen. Deswegen vorab nochmals der Hinweis: Schickt uns eure **Level-IDs** gerne per E-Mail an johannes.gehrling@computec.de mit dem **Betreff „Super Mario Maker“**. Bitte beschränkt euch dabei auf maximal drei Levels. Wir drucken eure Einsendungen dann an dieser Stelle ab – ob es auch wirklich jeder eingereichte Level in die N-ZONE schafft, hängt vom verfügbaren Platz im Heft und der Zahl eurer Einsendungen ab. Wir wünschen schon mal jede Menge Spaß beim Erschaffen neuer Levels und natürlich auch beim Spielen der Leser-Levels!

In den letzten Wochen haben wir bereits jede Menge tolle Einsendungen erhalten! An dieser Stelle sei der Hinweis angemerkt, dass es sich bei den hier abgedruckten Leser-Levels gleichermaßen um Einsendungen der N-ZONE-Leser wie unserer Podcast-Community handelt. Alle Infos zu „Der Nintendo-Podcast“ findet ihr, wenn ihr exakt zweimal zurückblättert. Jetzt aber wollen wir eure kreativen Kreationen gebührend feiern und euch den wohlverdienten Ruhm sowie die begeisterte Anerkennung der N-ZONE-Leserschaft zuteilwerden lassen. Hier sind die ersten Level-IDs aus Super Mario Maker 2:

Holger:
- 8H4-NT3-SNF

Christian S.:
- RC3-G7Q-7RF

Andi Hammerl:
- PP8-2RP-GYG

Muki:
- GS1-KMP-V0H

Achkarsten:
- JM2-5NV-KPF

Vielen Dank an alle Bauherren und -damen, hoffentlich findet ihr auf diesem Wege viele neue Spieler eurer eingereichten Levels und Fans eurer Kreationen. Tipp: In Super Mario Maker 2 könnt ihr einen Baumeister abonnieren, dann verpasst ihr keine Levels des Spielers. Schickt uns weiterhin fleißig eure Level-IDs, auch in den nächsten Ausgaben drucken wir an dieser Stelle wieder einige davon ab. **Viel Spaß beim Bauen und Spielen!**

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Nico und Leon sind vieles zugleich: Treue N-ZONE-Leser, leidenschaftliche Nintendo-Fans und große Pokémon-Freunde. Am liebsten spielen die beiden auf der Switch Super Mario Odyssey, Mario Kart 8 Deluxe oder Zelda: Breath of the Wild. Hier haben sich sich beim Besuch von Meisterdetektiv Pikachu ablichten lassen.

KLEINE FANS

Hallo, liebe N-ZONE!

Hier melden sich Nico und Leon, ganz große Nintendo-Fans! Am liebsten spielen wir auf unserer Nintendo Switch Super Mario Odyssey und Mario Kart 8 Deluxe, aber auch The Legend of Zelda: Breath of the Wild gefällt uns sehr. Das Spiel ist spannend, aber auch ziemlich schwer. Wir spielen auch Pokémon: Let's Go, Evoli!, nur muss man da immer so viel lesen und drücken. In diesem Spiel sind wir noch ganz am Anfang und davor haben wir Pikachu nur aus Super Smash Bros. Ultimate gekannt, im Fernsehen schauen wir die Pokémon-Serie nämlich nicht. Aber den Kinofilm Pokémon: Meisterdetektiv Pikachu haben wir uns angesehen und fanden ihn beide sehr spannend! Ein paar Taschenmonster haben wir wiedererkannt, wie zum Beispiel Pikachu, Glurak und Mewtu. Manche davon haben aber irgendwie echt komisch ausgesehen. Uns hat es sehr gefallen, dass alles so echt ausgesehen hat und dass Mewtu so gefährlich war. Die coolste Stelle im Film war aber die mit den riesigen Schildkröten-Pokémon im Wald! Etwas gruselig fanden wir das Ditto und seine Verwandlungen. Die Menschen haben mit den kleinen Augen irgendwie unheimlich ausgesehen. Der Film ist toll und wir hoffen, dass es noch viele neue Pokémon-Filme geben wird!

Übrigens kennen wir euer Heft schon sehr lange, auch schon, als wir beide noch gar nicht lesen konnten. Damals haben wir immer nur die vielen Bilder angesehen und uns gewünscht, die ganzen Spiele zu bekommen. Durch eure Tests hat unsere Mama schon oft erfahren, welche Spiele gut oder schlecht sind. Gott sei Dank gibt es euch, denn im Internet nachsehen dürfen wir noch nicht und sonst wüssten wir nie, welche Spiele es bald gibt oder was einfach ein großer Mist ist. Es wäre so cool, wenn ihr unseren Brief abdrucken würdet! Vor langer Zeit waren wir schon einmal in der N-ZONE und haben eine Wii U mit Super Mario Maker gewonnen. Dankeschön noch mal für die tolle Überraschung damals! Liebe Grüße von den beiden Nintendo-Fans,

Nico und Leon

N-ZONE: Hallo Nico und Leon und herzlichen Dank für euren tollen Beitrag! Schön, dass ihr so viel Spaß mit Nintendo, der Switch, Games für die Konsole und Pokémon habt! Bei Ditto ging es uns tatsächlich ähnlich und vielen anderen Kinobesuchern ebenfalls: Die Menschen mit den winzigen runden Ditto-Augen, obwohl an sich nicht sonderlich gefährlich, sehen wirklich furchterregend aus. Fast noch mehr als Mewtu, das zwar sehr düster daherkommt, aber nicht so creepy. Zudem freut es uns natürlich ungemein, dass ihr zwei so gerne die N-ZONE lest und uns die Treue haltet: Wir geben natürlich weiterhin unser Allerbestes, um euch jeden Monat tolle 100 Seiten geballte Nintendo-Power zu liefern. ;-D

SYSTEMTRANSFER

Hey Johannes,

ich habe eine (eventuell) einfache Frage: Mein alter New Nintendo 3DS macht akkutechnisch langsam die Hufe hoch. Da ich meine alten Spiele aber trotzdem noch weiter spielen will (ja, trotz Switch!), habe ich mir noch einen New Nintendo 2DS geholt. Kann ich die Micro SD einfach umstöpseln und die Daten kommen ganz normal mit? Oder funktioniert das nicht wegen der Nintendo-Accounts? Habe ja so ein paar Spiele gekauft und draufge-

laden und bin bisher zu faul, den Datentransfer zu machen, da ich mich etwas veralbert fühle, dass ich den Account nicht auf mehreren Konsolen gleichzeitig haben kann. Ich befürchte ja, die Speicherstände dann zu besitzen, aber die Spiele nicht. Oder ich habe alles so, wie es drauf ist, darf es nur niemals löschen?! Hat da einer Erfahrung mit, bevor ich anfange zu basteln? Grüße,

Marcus

JOHANNES: Hi Marcus, der sichere Weg wäre auf jeden Fall, den von Nintendo per Einstellungen vorgesehenen Systemtransfer zu nutzen. Der wuppt dir kabellos sämtliche Daten auf die neue Konsole, sodass quasi eine Eins-zu-eins-Kopie deines Systems erstellt wird. Nachteil: Du brauchst dafür eine weitere Micro SD. Vielleicht hast du eh noch eine in passender Größe rumliegen, falls nicht, kosten die heute aber auch quasi nix mehr. Ganz anderer Vorschlag: Statt auf eine neue Konsole zu wechseln, kannst du auch kinderleicht den Akku austauschen. Die findest du online in den üblichen Shops zuhauf und für den Wechsel schraubst du nur die Rückplatte ab, das ist alles, dauert zwei Minuten. Vielleicht ist das ja auch eine Option für dich? So oder so: viel Erfolg!

DANKSAGUNG

Hi Johannes,
ich war bisher immer ein stiller Leser, seit Ausgabe 1 der N-ZONE, und wollte euch einfach mal Danke sagen! Ihr seid seit Teenager-Tagen ein fester Bestandteil meines Lebens, selbst in meinen nicht ganz so guten Jahren habe ich nicht auf euch verzichten wollen. So zum Beispiel zuletzt im Krankenhaus (hatte eine Erkältung am Anfang des Jahres verschleppt und die hat sich zu einer Herzmuskelentzündung entwickelt; das kommt davon, wenn man in der Probezeit nicht krank machen will) habt ihr mir immer Kraft gegeben, weiterzumachen. Allein euer Schreibstil (und der von den Kollegen der play⁴) muntert mich immer auf beziehungsweise macht einen schönen Tag noch besser. Auch wenn es verrückt klingt, habe ich gefühlt eine Verbindung zu euch, die einer Freundschaft nahekommt. Ich bin zwar momentan ziemlich hintendran mit euren Ausgaben (habe erst letzte Woche Ausgabe 01/2019 gelesen), aber ich lese grundsätzlich immer die ganze Ausgabe durch und überfliege das Heft kurz, nachdem ich es aus dem Briefkasten hole, um meine Vorfreude zu erhöhen. Aufgrund dessen ist mir neben deinem Umzug aus Würzburg auch erst vor Kurzem die Namensänderung von Katharina aufgefallen. Ich hoffe, dass dies ein freudiger Umstand ist (war in keinem Redaktionskasten in der N-ZONE oder play⁴ zu lesen), und ich wünsche ihr nachträglich alles Gute! Genauso übrigens zur Beförderung zur Redaktionsleiterin, ich hoffe, sie schwingt nicht zu sehr die Peitsche vor der nächsten Deadline. ;-) Aber natürlich auch liebe Grüße an alle in eurer Redaktion sowie an die Kollegen der play⁴. Auf hoffentlich noch viele Jahre mit euren Print-Ausgaben. Mit freundlichem Gruß,

Holger

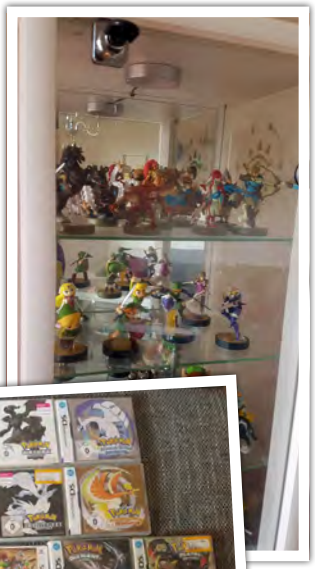
PS: Ich verzichte darauf, einen Lieblings-Redakteur/Volontär zu nennen, sonst würden sich du, Lukas, Christian (Dörre) und Paula (Sprödefeld) noch besonders fühlen. ;-)

JOHANNES: Lieber Holger, ein wahrlich fantastischer Beitrag, der uns alle sehr (!) begeistert hat! Ich habe deine Mail auch allen von dir genannten Kollegen weitergeleitet, die waren darüber ebenso erfreut wie ich selbst. Wirklich wunderbar, wie wir dein Leben mit unserer Arbeit bereichern können. Wir sind ja nicht nur selbst Fans, Spieler, Redakteure und an spannenden Themen interessiert, sondern freuen uns natürlich auch ganz besonders, wenn unsere Arbeit auf Wohlwollen trifft. Das ist ja beileibe keine Selbstverständlichkeit. Kathas Namensänderung hatte übrigens einen freudigen Grund (Hochzeit), da liegst du schon richtig. Und als Redaktionsleiterin macht sie sich bisher auch sehr gut, so lässt es sich auf jeden Fall gut arbeiten. Einen Lieblingsredakteur brauchst du natürlich nicht zu nennen. Wir wissen ja alle, dass ich das bin. :-D

FREMDGEHEN

Hi Johannes!
Auf diesem Weg eine kurze Stellungnahme zu der Diskussion, in puncto mit Konsolen zweigleisig zu fahren.

Bis vor ein paar Jahren war ich noch ein verstockter „Nintendoianer“, der ausschließlich in die Big-N-Familie einzuheiraten pflegte. Als der Flop der Wii U jedoch unabwendbar war und die Third-Party-Unterstützung vollends einbrach, schielte ich immer häufiger neidisch auf meinen jüngeren Bruder, der auf seiner Xbox 360 regelrechte Orgien feierte. Irgendwann wagte dann auch ich den Seitensprung und ging mit der oben erwähnten Microsoft-Dame fremd. Und was soll ich sagen? Im wahren Leben treu wie ein Hund, habe ich diese Entscheidung nie bereut, im Gegenteil. Andernfalls



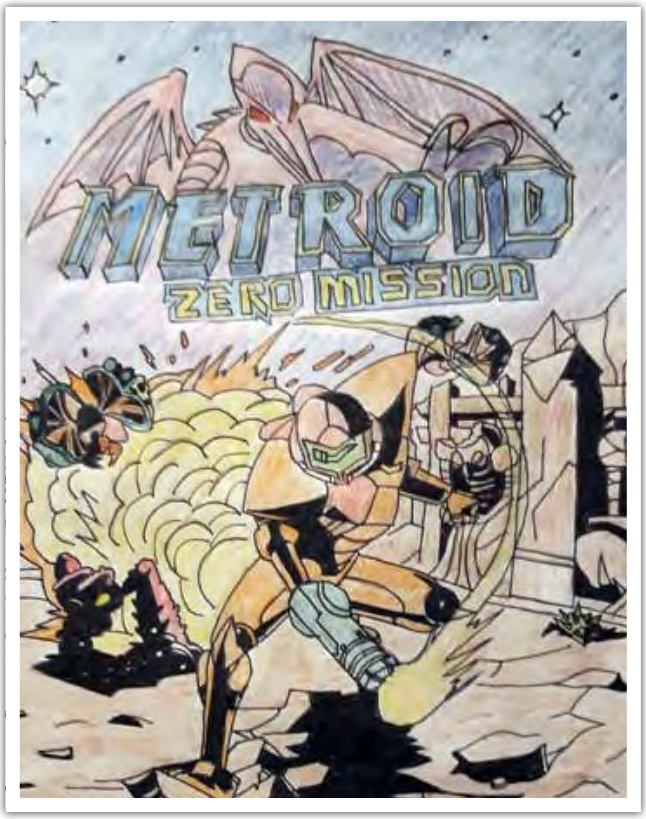
Unsere Leserin Isabel F. ist großer Nintendo- und leidenschaftlicher Zelda-Fan. Daher hat sie uns einige Bilder ihrer tollen Sammlung von Figuren, Spielen, Merchandise und vielen weiteren Schätzen zukommen lassen. Wir danken vielmals!

Sandy Frobieter besitzt einen ganz besonderen Tisch: So sind ihre Game-Boy-Module sichtbar und sie kann ihre Handheld-Errungenschaften verstauen.

wären mir unzählige virtuelle Schäferstündchen beispielsweise in Skyrim oder Fallout 3 durch die Lappen gegangen.

So beschlich mich ein Jahr später auch kein schlechtes Gewissen mehr, als ich mit der Xbox One kokettierte, dank der ich ebenfalls unvergessliche Bett- respektive Couchgeschichten erlebt habe, insbesondere bei Red Dead Redemption 2 und Deus Ex: Mankind Divided. Bitte nicht falsch verstehen: Mittlerweile habe ich auch die jüngste Schönheit aus dem Haus Nintendo geehelicht und genieße jede einzelne Sekunde mit ihr (insbesondere bei Indie-Titeln wie Gone Home oder Oxenfree), vor allem, da sie meiner Geliebten gegenüber keineswegs eifersüchtig zu sein scheint, womit sie ihrem Namen übrigens alle Ehre macht. Und die Moral von der Geschicht'? „Um ordentlich fremdgehen zu können, muss man zuvor ordentlich verheiratet sein." (Bei Videospielen, wohlgemerkt!) In diesem Sinne: Ein Hoch auf unsere virtuellen Bordsteinschwalben! ;-) Liebe Grüße aus dem „freizügigen" Ostbelgistan, euer

Watte!



Armin Riedmiller ist großer Fan von Samus Aran und Metroid Zero Mission. Deshalb hat er dieses wunderbare Spielecover abgezeichnet und uns geschickt. Dankeschön!

JOHANNES: Hey Watte, schön, dass du dich wieder meldest. Was du schreibst, ist einerseits inhaltlich interessant, andererseits aber auch stilistisch hervorragend – herzlichen Dank daher dir, wir waren beim Lesen deiner Zeilen sehr amüsiert! :-D Was du beschreibst, ist in den letzten Jahren ja ohnehin immer mehr zum Normalfall geworden, dass nämlich Nintendo-Spieler noch auf einer weiteren Plattform zocken. Für viele ist die Switch daher nicht die einzige Konsole, sondern sie wird neben PC, Playstation oder Xbox gespielt. Und das ist ja auch gar nicht schlimm, die dafür notwendigen finanziellen Mittel einmal vorausgesetzt. Immerhin: Skyrim kannst du jetzt seit einiger Zeit auch auf der Switch spielen. Bei vielen anderen AAA-Titeln wie Red Dead Redemption 2 sieht das freilich anders aus. Liebe Grüße aus dem nicht minder freizügigen Nürnberg/Fürth!

TSCHÜSS, VIK

Lieber Viktor, liebe N-ZONE,
nachdem ich das aktuelle Magazin aufgeschlagen habe, war ich gleichermaßen erfreut wie bestürzt. Erfreut, wieder ein tolles neues Heft von euch in Händen halten zu dürfen – und bestürzt darüber, dass der gute Viktor in Zukunft einer anderen Arbeit nachgehen wird. Du hast als Redaktionsleiter immer eine tolle Arbeit geleistet, denn auch wenn ich dir nicht über die Schulter sehen kann, sehe ich als Leser das Ergebnis deiner Bemühungen (und natürlich der ganzen Redaktion!) in Form einer schönen N-ZONE jeden Monat aufs Neue. Besonders schade finde ich, dass mit dir der größte Liebhaber für japanische Rollenspiele aller Art das Redaktionsteam verlässt. Da dies auch mein absolutes Lieblings-Genre ist, habe ich stets mit Freuden deine Eindrücke und Tests gelesen, in denen immer die Begeisterung für diese besondere Art von Spielen in den Zeilen mitschwang. :-) Ich bin sicher, dass sich unter der Stammbelegschaft und den Praktikan-

Marion aka She-Ra freut sich so sehr auf das Remake von Link's Awakening, dass sie ihren Gartenbereich zum malerischen Strand von Cocolint umwandeln ließ.

ten immer wieder freudige Tester finden werden. Nichtsdestotrotz werden mir deine Texte fehlen.

Für deinen neuen Job wünsche ich dir alles Gute und hoffentlich liest man von dir auch künftig noch etwas im Magazin! Ansonsten wünsche ich Katha viel Erfolg bei der Übernahme dieses wichtigen Amtes und hoffe, sie wird Freude mit ihrer neuen Aufgabe haben! :-) Am Ende muss ich doch eine kleine Kritik äußern: Den neuen Bewertungskasten finde ich weniger aussagekräftig als die vorherige Version. Die Bewertungen in einzelnen Kategorien und die Skala der Endwertung von 0 bis 100 war für mich besser nachzuvollziehen. Natürlich lese ich aus dem Text dieselben Infos heraus, aber den Gesamteindruck auf diese Weise noch mal abzubilden, hat mir besser gefallen. Besonders, wenn man nach Jahren auf einen Blick wissen will, ob es sich lohnt, ein älteres Spiel nachzuholen. ;-) Deshalb hoffe ich, ihr werdet in Zukunft wieder zum alten Bewertungssystem zurückkehren. Mit lieben Grüßen, euer Leser,

S. Spanheimer

N-ZONE: Vielen Dank für deinen tollen Beitrag, einerseits im Namen der N-ZONE, andererseits aber auch im Namen von Viktor! Wenn Vik auch spannende neue Aufgaben im Verlag übernommen hat, so war ihm die N-ZONE doch immer auch eine Herzensangelegenheit. Sein Weggang aus der Redaktion war für ihn daher natürlich keine leichte, aber doch die richtige Entscheidung. Und mit Katha folgt ihm eine würdige neue Redaktionsleiterin nach, die sich bereits bestens in ihrer neuen Aufgabe bewährt hat. Denn keine Sorge, die N-ZONE liefert weiterhin auf 100 Seiten Monat für Monat unzählige spannende Nintendo-Themen, -Games und vieles mehr! Auch, und diese Entscheidung war ebenso weder übereilt noch leichtfertig oder grundlos, mit dem neuen abgespeckten Wertungskasten. Zusammen mit den Texten bietet die N-ZONE nämlich weiterhin die gleichen umfangreichen Infos zu den Spielen, jetzt nur noch übersichtlicher und auf etwas andere Art. ;-)

Louis hat eine Zeichnung zu Ehren der Facebook-Community „Children of WiFi" gezeichnet, welche unter anderem auch den Gruppengründer Andi Hammerl zeigt. Schließt euch gerne der Gaming-Gruppe auf Facebook an!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

SWITCH LITE, 3DS UND JEDE MENGE FRAGEN

Die Switch lebt von ihrem Hybrid-Feature – möchte man meinen. Doch jetzt kommt mit der Switch Lite die Mobile-only-Version. Und was passiert jetzt eigentlich mit dem Nintendo 3DS?

LUKAS: Nun, Katha, ist es passiert: Die Nintendo Switch Lite wurde angekündigt, also die lange durch die Gerüchteküche schwebende Billig-Variante von Nintendos aktueller Konsole. Die meisten Dinge, die dazu im Umlauf waren, stellten sich als wahr heraus: kleinerer Bildschirm, zurückgeschraubte Features (Rumble, Infrarot-Kamera), keine abnehmbaren Steuereinheiten. Ein Aspekt hat aber sowohl mich als wohl auch viele andere Spieler überrascht: Die Lite wird nicht nur ohne Docking Station für den Fernseher ausgeliefert, nein, sie ist nicht einmal mit existierenden respektive dazugekauften Exemplaren kompatibel! Heißt also: Wer die Mini-Switch haben will, muss damit leben, ausschließlich mobil mit ihr spielen zu können. Das ist doch etwas seltsam, das Haupt-Feature der Switch einfach vollkommen über den Haufen zu werfen, oder?

KATHARINA: Ja, der Name Switch wird beim Lite-Modell ad absurdum geführt. Aber die Entscheidung, die Docking-Funktion zu streichen, kann ich nachvollziehen. Bei der Switch Lite handelt es sich eben um eine reinrassige Handheld-Konsole! Elegant ist es nicht, dass ihr Name auf einer Funktion basiert, die bei der Switch Lite gar nicht zur Verfügung steht. Aber die Alternative wäre gewesen, eine ganz andere Bezeichnung einzuführen, und das wäre auch verwirrend – ich denke, es gab einfach keine bessere Option. Was hältst du denn vom Zuwachs der Switch-Familie?

LUKAS: Ja, aber ich finde das Vorgehen aus Nintendo-Sicht tatsächlich etwas unverständlich – mit dieser Lite-Variante ist's bezüglich finanziellem Gewinn vorbei, sobald das Ding gekauft wurde. Hätte man das Gerät so gebaut, dass man es optional auch in ein nicht im Paket enthaltenes Dock stecken kann, hätte man dieses für teures Geld dazuverkaufen können. Also jenen Leuten, die nach ein paar Monaten merken „Na ja, stationäres Spielen wäre eigentlich schon cool". Zumal nach dem, was ich gehört habe, die Docking-Funktion in der Standard-Switch mittels eines kleinen, extrem günstigen Chips funktioniert. Was ich von der Switch Lite halte? Ich finde sie für mich persönlich völlig uninteressant, auch wenn die Farbvarianten schon ganz nett aussehen. Als billiges Spielgerät vor allem für Kinder ist es aber definitiv geeignet. Was mich darauf bringt: Denkst du, dass mit der Switch Lite jetzt endgültig der 3DS/2DS ersetzt wird? Nintendo behauptet ja das Gegenteil.

KATHARINA: Ja, ich denke 3DS und 2DS verlassen langsam die Bühne, um der neuen Switch Platz zu machen. Es wäre nicht besonders schlau von Nintendo, vollmundig zu verkünden, dass man jetzt auf keinen Fall mehr einen 3DS kaufen sollte – und es gibt ja auch noch eine tolle, riesige Auswahl an Spielen. Und ich finde die Switch Lite tatsächlich ganz interessant! Wenn ich mal so drüber nachdenke, spiele ich nur selten über das Dock auf dem Fernseher (etwa für Tests oder vielleicht Zelda). Die meiste Zeit habe ich die Switch dabei oder spiele was auf dem Sofa. Ich nutze sie also genau wie damals meinen DS, oder noch früher, den Game Boy. Mir ist die normale Switch sogar fast ein wenig zu groß und unhandlich dafür! Das geht mir nach einer Weile aufs Handgelenk. So ein „billiges Spielgerät" ist Switch Lite übrigens gar nicht – zwar muss man ein Drittel weniger als für die „große" Switch auf den Tisch legen, sie ist jedoch mit etwa 200 bis 220 Euro erheblich teurer als ein Nintendo 3DS oder 2DS.

LUKAS: Das stimmt wohl, aber 100 Euro mehr oder weniger sind natürlich schon ein Unterschied. Was ich mich frage, ist, warum man fast gleichzeitig mit der Enthüllung der Switch Lite auch den Akku der Standard-Switch drastisch verbessert und somit dafür sorgt, dass diese nun deutlich besser für lange Außer-Haus-Sessions geeignet ist als das Mobile-only-Modell.

KATHARINA: Auf jeden Fall freue ich mich schon, die Switch Lite selbst auszuprobieren!

Tolle Prämien im Shop!

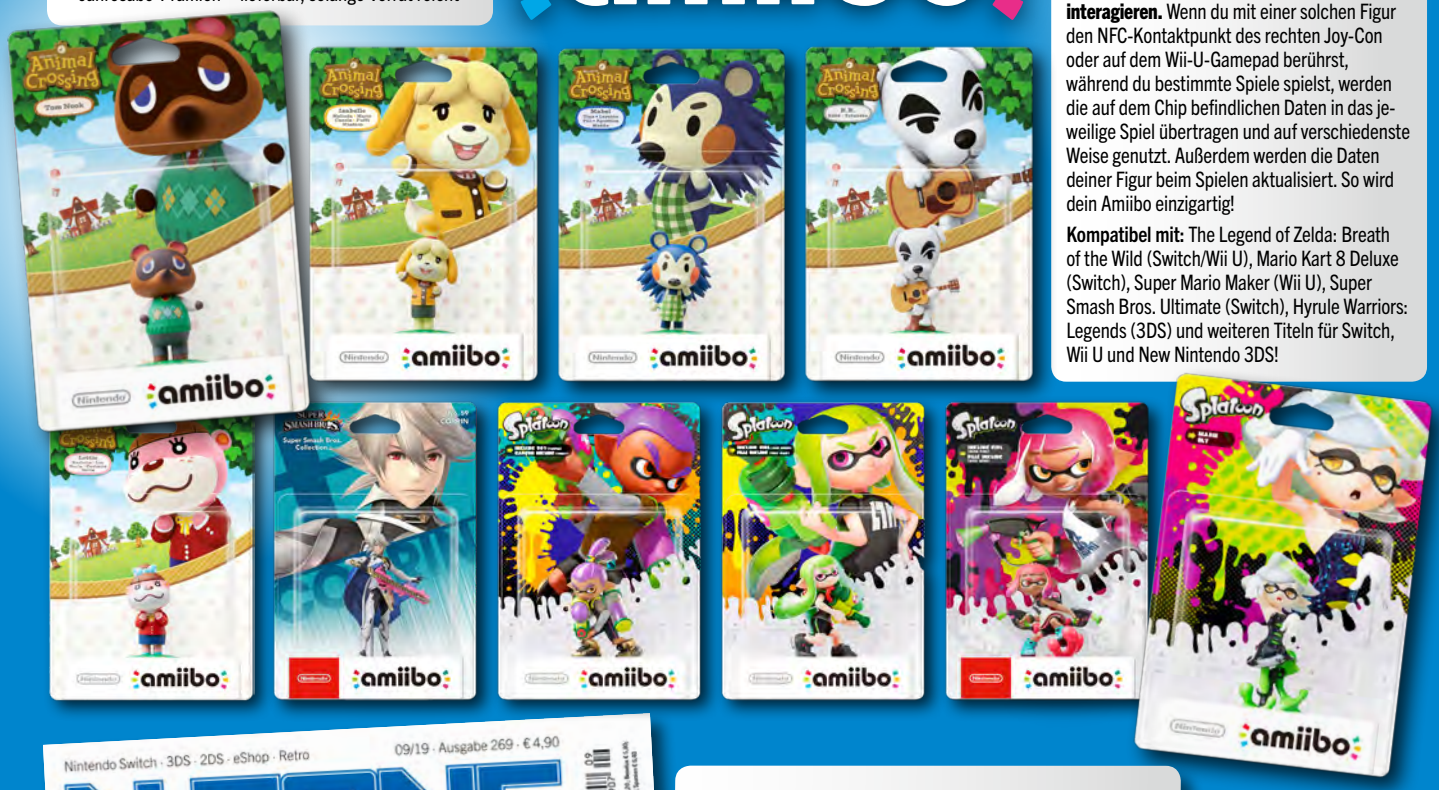
NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

amiibo

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. Ultimate (Switch), Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!



ABO? DESWEGEN:

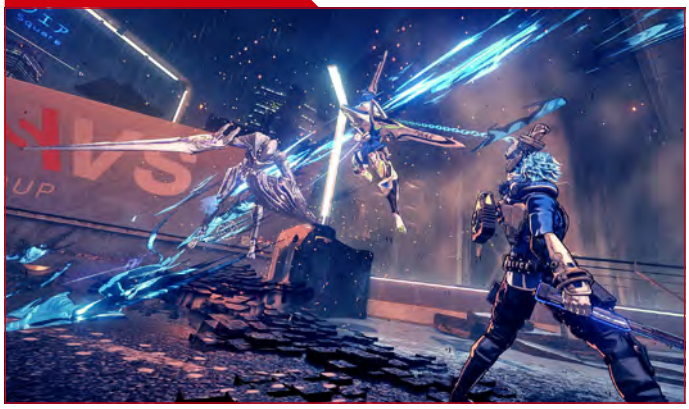
- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

AUSGABE 10/2019
ab 18.09.19 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

ASTRAL CHAIN (Test)



Lukas war bereits angetan von Astral Chain, in der nächsten Ausgabe nehmen wir uns die Testversion von Platinums Switch-exklusivem Action-Kracher zur Brust.

ONINAKI (Test)

Und noch ein Vorschau-Thema landet in der nächsten Ausgabe im Testlabor: Oninaki ist das neue Werk der Macher von I Am Setsuna und Lost Sphear.

THE WITCHER 3: WILD HUNT (Vorschau)

Neue Infos von der Gamescom! Alles zum hochgelobten Rollenspiel-Schwergewicht The Witcher 3 lest ihr in der nächsten Ausgabe!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC

MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director	Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.)	Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion	Johannes Gehrling, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	David Benke, Jan Dangschat, Christian Dörre, Benjamin Kegel, Nadine Krämer, Daniel Link, Maximilian Paffrath, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Felix Schütz
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Kerstin Billes, Karline Folkendt, Teresa Glas, Elke Pfitzinger
Layout	Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Vertrieb, Abonnement	Werner Spachmüller
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion	Martin Closmann (Ltg.)

www.n-zone.de

Brand/Editorial Director	Maria Beyer-Fistrich
Redaktion	Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Digital Director	Simon Fistrich
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel, Jennifer Brechtelsbauer

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print/Digital
Judith Gratias-Klamt, Tel: +49 221 2716-252;
judith.gratias-klamt@computec.de
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher

Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten

Corporate Sales & Publishing
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de

Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 32 (01/2019)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.

Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:

Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de

Druck: Walstead Central Europe, Poland, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in play⁴ veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN

Marquard Media Polska:
CKM, COSMOPOLITAN, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JOY, KOZACZEK, PAPILOT, PLAYBOY, ZEBERKA

Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?

Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, Kindle Fire, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store | JETZT BEI Google Play | Available on kindle fire

Ein Angebot der COMPUTEC MARQUARD MEDIA GROUP

Ausgleichssport

Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playvier.de

Auch digital erhältlich | epaper.videogameszone.de

Ein Produkt der
COMPUTEC
MARQUARD MEDIA GROUP